

RACERS 2

Brugervejledning

Gebruiksaanwijzing

Instruktionshandbok

Tak fordi du har valgt at købe LEGO® Racers 2, som er bare et af de mange nye flotte softwareprodukter.

Hos LEGO, stræber vi hele tiden efter at sætte nye standarder ved at bringe kerneværdier fra LEGO ind i dette spændende nye medie. Som det er tilfældet med vore legematerialer, er vore softwareprodukter fokuseret på indhold og kvalitet, der på nye måder stimulerer fantasien og kreativiteten.

Da vi retter en stor del af vores opmærksomhed mod forbrugertests af vore produkter, kan vi rose os af at kunne garantere, at vores software er 100% tilpasset børn, og at det fortjener kvalitetsbetegnelsen 'Testet af børn. Godkendt af børn'.

Vi er overbeviste om, at dette produkt vil give dig mange timers fornøjelig underholdning med de mange forskellige aktiviteter, det indeholder. Hvis du har nogen former for problemer med dette produkt, er du velkommen til at kontakte vores kundeservice, som gerne er dig behjælpelig.

LEGO Software handler om at ha' det sjovt, så hvis du er begejstret for dette produkt, så kig i den vedlagte Demo CD-ROM og få en smagsprøve på de andre spændende produkter i vores sortiment.

Gefeliciteerd met de aankoop van LEGO® Racers 2, slechts één van die geweldige nieuwe computerspelletjes.

Bij LEGO zijn wij constant op zoek naar nieuwe manieren om de naam van LEGO hoog te houden in de spannende wereld van computerspelletjes. Net als bij ons speelgoed gaat het bij onze computerspelletjes om inhoud en kwaliteit waarmee de verbeelding en creativiteit op steeds nieuwe manieren kunnen worden gestimuleerd.

Al onze producten worden uitgebreid door gebruikers getest en aan hun bevindingen besteden wij de grootst mogelijke aandacht. Daarom kunnen wij met trots zeggen dat onze spelletjes 100% voor kinderen geschikt zijn en dat ze het kwaliteitszegel 'Kids tested. Kids approved' werkelijk verdienen.

Wij zijn ervan overtuigd dat je urenlang plezier zult hebben van deze software. Als je problemen hebt met dit product, neem dan direct contact op met onze klantenservice waar men je graag van dienst zal zijn.

Bij alle computerspelletjes van LEGO gaat het om het plezier, dus als je dit spel leuk vindt, kijk dan ook eens naar de demo's op de bijgesloten cd-rom voor een voorproefje van de andere spannende computerspelletjes in onze reeks.

Tack för att du köpt LEGO® Racers 2 – ett av många nya, spännande spel.

Vi på LEGO strävar ständigt efter att höja kvalitetsribban för dataspelsprogram. Det gör vi genom att föra med oss de grundläggande värderingar som alltid gällt för LEGO in i detta nya, spännande medium. Våra program handlar precis som våra leksaker om innehåll och kvalitet som stimulerar fantasin och kreativiteten på nya sätt.

Genom att vi lägger stor vikt vid våra konsumenttester kan vi se till att våra program är 100% barnanpassade och väl förtjänta av kvalitetsmärkningen "Barntestad. Barngodkänd."

Vi är säkra på att det här spelet kommer att ge dig många timmars underhållning. Om du har några som helst problem med den här produkten kan du kontakta vår kundtjänst, som gärna hjälper dig.

Programvara från LEGO handlar om att ha kul, så om du gillar det här spelet ska du titta igenom den bifogade demo-cd-skivan för ett smakprov på andra spännande titlar som ingår i vår produktserie.







Inhold

Computer

100% Windows“ 95/98/ME DirectX-kompatibel computer påkrævet. LEGO® Racers 2 er ikke kompatibel med Windows NT, OS/2, Linux eller Windows-emulerede operativsystemer.

Mindste systemkrav

CPU	Min. Pentium II 266Mhz, anbefalet Pentium II 350Mhz eller større
Hukommelse	64 MB RAM eller mere
Video	16MB Hardware-accelereret Direct 3D-kompatibelt skærmkort
Lydkort	100% Windows® 95/98/ME DirectSound-kompatibelt lydkort
CD-ROM	4xhastighed eller hurtigere CD-ROM eller DVD-drev
Input-enhed	100% Windows 95/98/ME-kompatibelt tastatur (Windows 95/98/ME-kompatibelt rat/pedaler, joystick og 6-knappers spilcontroller understøttes)
DirectX	LEGO® Racers 2 kræver mindst DirectX 8a for at kunne installeres, hvilket er inkluderet på denne CD-ROM
Harddisk	200 MB fri, ukomprimeret* Harddiskplads krævet

Bemærk: Dit system kan kræve de "nyeste" Windows 95, 98 eller ME-drivere til dit specifikke hardware. CD-ROM'en skal være i CD-ROM-/DVD-drevet, for at spillet kan køre.

* Ukomprimeret betyder, at harddisken ikke er blevet udsat for nogen form for filkompression såsom DriveSpace, der gør, at harddiskpladsen kan øges.

Således installeres LEGO® Racers 2

Læg CD-ROM'en med LEGO® Racers 2 i dit CD-ROM-/DVD-drev. Efter et øjeblik kommer Installationsskærmen frem.

FØLG VENLIGST INSTRUKTIONERNE PÅ SKÆRMEN NØJE.

Hvis Installationsskærmen efter lidt tid endnu ikke er kommet frem, kan det skyldes at Autostart-funktionen er slået fra på din computer.

Du kan installere LEGO Racers 2 manuelt ved at dobbeltklikke på ikonet "Denne Computer" på skrivebordet. Dobbeltklik på ikonet for CD-ROM- eller DVD-drevet, og følg så instruktionerne på skærmen nøje, eller dobbeltklik på filen ‘Setup.exe’ og følg instruktionerne på skærmen nøje.

Lad os komme i gang med at spille LEGO® Racers 2!

Du skal genstarte din computer hvis du har kørt andre programmer udover **opsætningsprogrammet**. Spillet bør altid spilles med så få andre programmer som muligt kørende i baggrunden, og det er bedst at vente på, at harddiskaktiviteten stopper, inden man kører spillet. Hvis LEGO® Racers 2 ikonet kommer frem på dit Windows® skrivebord, skal du doppeltklikke på det for at starte spillet. Du kan også starte det ved at klikke på:

Start
Programmer
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2

Hvordan afinstallerer jeg LEGO® Racers 2?

Du skal muligvis bede en voksen om hjælp til denne del!

Det er bedst at afinstallere spillet ved hjælp af afinstalleringsmuligheden i LEGO® Racers 2.

For at afinstallere spillet, skal du klikke på:

Start
Programmer
LEGO Media
LEGO Racers 2
Afinstaller LEGO Racers 2

Afinstalleringsfunktionen hjælper dig med at fjerne de filer, der har forbindelse til dette program, fra din computer.

Bemærk: Eventuelle gemte spil bliver ikke fjernet ved brug af denne afinstalleringsfunktion. De skal fjernes manuelt.

Spilopsætning

Hvordan sikrer jeg, at alle mine DirectX-drivere er korrekte?

DirectX 8a følger med på LEGO® Racers 2 CD-ROM'en. Efter installationen af LEGO Racers 2 bliver du spurgt, om du vil installere DirectX 8a. For at installere DirectX 8a skal du følge instruktionerne på skærmen nøje.

Bemærk: Hvis du er usikker omkring en installation af DirectX-drivere, bedes du kontakte din PC-fabrikant, eftersom DirectX kan ændre på dine skærm-/lydkortsindstillinger, hvis det ikke installeres korrekt.

Med DirectX 8a kan du se, om opsætningen af DirectX er korrekt, ved at gøre følgende:

Klik på **Denne computer** (på Skrivebordsskærmen)
Vælg:
C:\ drev
Mappen **Programmer**
Mappen **Dirext X**
Mappen **Setup**
Ikonet **DXDIAG** (Blå cirkel med et gult kryds i)

Skærmen, der kommer frem, har en række faner i toppen. Du skal klikke på fanen DirectX-drivere. Alle drivere vises enkeltvis i listen, og der er et felt med Bemærkninger langs bunden. Eventuelle problemer, der måtte opstå, bliver anført i feltet Bemærkninger.

De fleste skærmkort- og lydkortfabrikanter udgiver opdaterede drivere til Windows 95/98/ME, for at kunne leve op til DirectX-standarden. Du bør kontakte fabrikanten af de komponenter, der ikke understøttes, og bede dem om drivere, der understøtter DirectX.

Hvis du oplever problemer af nogen art med at køre dette spil, bedes du læse i filen readme.txt, som følger med på LEGO Racers 2 CD-ROM'en.

Introduktion



Efter at være blevet slået i det første LEGO® Racers spil, var Rocket Racer knust - han frygtede, hans dage som racerkører var slut. Så en dag, mens han trist traskede gennem Sandy Bay, opdagede han er reklame for planeten Xalax, hjemsted for de køregale udenjordiske, Ramas. "Wauw", sagde han til sig selv, "en hel planet med racerkørere - det lyder lige som et sted for mig!"

Han fandt den intergalaktiske portal, og hans køreregenskaber gjorde så stort et indtryk på Ramas at han fik både deres respekt og venskab. Hans køreevner blev bedre, og han fik sin selvtillid igen - han byggede endda en bedre bil og fandt noget rigtigt fedt, nyt tøj! Nu har Rocket Racer så sendt en ny udfordring ud i LEGO verdenen - kom til Xalax og kør imod ham og hans udenjordiske venner, og bliv Galaktisk Champion!

Du bor i Sandy Bay, og da du hører om udfordringen bestemmer du dig for at prøve at komme med i mesterskabet. Men der er fire andre indbyggere, der kunne tænke sig at tage til Xalax for at repræsentere byen, så dem skal du først slå. Derefter skal du rejse til tre andre LEGO verdener for at forbedre dine evner og vinde nye dele til din bil, som alt sammen kan hjælpe dig med at slå Rocket Racer.



Kom i gang

Menuer



Du bevæger dig igennem menuerne i spillet ved hjælp af piletasterne på tastaturet, og trykker på Enter for at vælge. Gå tilbage ved at trykke på tasten Esc.

Den første menu, du kommer til, er **Hovedmenuen**, der giver dig seks muligheder:

- 1 spiller
- 2 spiller - giver mulighed for at spille mod en ven
- Bygger - giver mulighed for at bygge en bil eller en racerkører.
- Spilindstillinger • Indlæs/Gem
- Afslut - vælg denne mulighed for at forlade spillet

Der findes flere oplysninger om 1 spiller, 2 spiller og Bygger senere i denne manual.

Spilindstillinger

Vælg **Spilindstillinger** for at få vist fem valg mere:

- Grafik • Lyd
- Styring • Sprog
- Indhent

Med **Grafikmenuen** kan du ændre på **Billedkvaliteten** (specialeffekterne i spillet, såsom skyer og vejr), **Detaljeniveauet** (mængden af detaljer i verdenerne) og **Opløsningen** (jo lavere opløsning, jo hurtigere kører spillet). Du kan også ændre på **Kompressionen** (nogle grafikkort viser 'strukturer' på forskellige måder, dette kan hjælpe med at forbedre billedkvaliteten - men spil kun med dette, hvis du er nødt til det!). Brug Venstre og Højre piletasterne til at stille på hver skyder.

I **menuen Lyd** kan du styre lydstyrken på musikken (**Musikstyrke**) og lydeffekterne (**SFX-styrke**) i spillet ved hjælp af Venstre og Højre piletaster. Du kan også vælge lydkvaliteten ved hjælp af de samme taster.

I **menuen Styring** får du to valgmuligheder mere, hvor du kan lade hver spiller vælge de taster, han/hun vil bruge. Hvis du vil spille spillet i **1 spiller**-tilstand skal du vælge **1 spiller**. Hvis du vælger **Vælg taster**, kommer der en menu frem med ordene "**Spiller 1**" i toppen; mens disse ord er fremhævet skal du trykke på Venstre- og Højre-tasterne for at vælge, hvad du vil styre med (tastatur eller joystick) - du får vist en liste over alle funktioner i spillet, som man kan tildele nye taster. Brug Op- og Ned-piletasterne for at vælge en funktion (f.eks. Accelerer), tryk på Enter og den tast (eller joystick-knappen), du gerne vil bruge til den funktion.

For at ændre på det sprog, spillet benytter sig af, skal du vælge indstillingen **Sprog**, bruge Venstre- og Højre-piletasterne for at skifte mellem valgene, og så trykke Enter.

Indhent er en egenskab, som automatisk indstiller spillets sværhedsgrad efter, hvor godt du spiller. Brug Venstre- og Højre-piletasterne for at slå denne egenskab til eller fra.

Indlæs/Gem

Med indstillingen **Indlæs/Gem** fra **Hovedmenuen** kan du gemme dine bedste omgangstider, og de biler og figurer, du selv har designet, eller indlæse dem til et spil, du allerede har gemt.

Hver gang du gemmer, bliver dit sidst gemte spil overskrevet. Hvis du har opnået en ny hurtigste omgangstid i spillet, eller har bygget en ny bil, skal du huske at gemme, inden du afslutter LEGO® Racers 2.

Bil- og Figurbyggere

I LEGO® Racers 2 er det nemt at bygge din drømmebil! Der findes mange slags LEGO klodser at bygge med. Du kan også vælge din egen LEGO racerkører. Når du vælger **Bygger** i **Hovedmenuen**, får du to valgmuligheder:

Bilbygger

Styring

Skift mellem klodser/klodskategorier	Venstre og Højre piletaster
Flyt klodser	Piletaster
Slet klods/Annuller/Tilbage	Esc
Vælg klods/klodskategori	Enter
Vælg tidligere placeret klods	2 på numerisk tastatur
Vælg næste placeret klods	8 på numerisk tastatur
Drej klods en kvart omgang (90°) venstre om/mod uret	4 på numerisk tastatur
Drej klods en kvart omgang (90°) højre om/med uret	6 på numerisk tastatur



I **Bilbygger** kan du vælge, en færdigbygget bil eller at bygge dit eget køretøj. Vælg først et sæt klodser, du vil bygge med - de er kategoriseret efter, hvilken verden, de tilhører, og de bliver tilgængelige, når du har nået den respektive verden i **Eventyr**-tilstand.

Vælg en færdigbygget bil ved at vælge billedet af værkstedet bjælken i toppen af skærmen med Højre og Venstre-piletasterne, og tryk på Enter. Brug igen piletasterne til at skifte mellem modellerne, og tryk på Enter igen. Vælg symbolet ✓, og tryk på Enter endnu en gang.

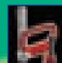
Bilbygning er meget nemt, og Sparky er altid klar med en hjælpende hånd. Biler bliver bygget op fra chassiset (chassis er navnet på en bils hjulramme) Kun det øverste lag klodser kan ændres. Hvis du har brug for at ændre en klods, der sidder nedenunder andre, skal alle de klodser, der er ovenpå, slettes. I første omgang er kun chassis-kategorien tilgængelig - vælg en af dem med Venstre- og Højre-piletasterne, og tryk på Enter. Chassiset kan ikke flyttes eller drejes. Når du har valgt dit chassis, kan du tilføje yderligere 19 klodser. Du kan se hvor mange klodser du har tilbage nederst på din skærm

Der er to vinduer til at hjælpe dig med at placere klodser. Til højre kan du se en 3D-model af din bil, til venstre kan du se den oppe fra. Brug Venstre og Højre piletasterne til at bladre gennem klodskategorierne, og tryk på Enter for at vælge en. Bjælken i toppen ændrer sig for at vise alle de tilgængelige LEGO® klodser i den kategori.

 Rektangulære klodser

 Forruder

 Skrånende klodser

 Tilbehør

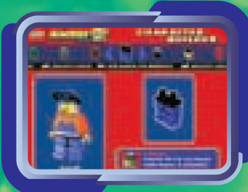
 Blandede klodser

Bil- og Figurbyggere

Brug de samme taster til at vælge klodser - den dukker op i de to hovedvinduer. Tryk på Esc, for at annullere klodsen og vælge en anden, eller tryk igen på den for at gå tilbage til klodskategorierne.

Når du har valgt en klods, skal du bruge piletasterne til at flytte den rundt, og tallene 4 og 6 på det numeriske tastatur for at dreje den. Bilbyggeren fungerer præcist som med rigtigt LEGO - klodserne skal have knopper for at de kan hænge sammen; hvis en klods ikke kan hænge fast, hopper den op og ned. Tryk på Enter for at placere klodsen, så dukker den op i den ønskede position. Du får så en klods mage til at flytte rundt med. Tryk på Esc for at gå tilbage til Klodsvalgsbjælken i toppen af skærmen, og vælge en anden klods. Du kan også i stedet bruge tasterne 2 og 8 på det numeriske tastatur til at flytte rundt på klodser, der allerede er sat på plads. Den valgte klods kan flyttes på præcist samme måde som en ny klods. Til sidst skal du vælge symbolet ✓ og trykke på Enter for at afslutte.

Figurbygger



Her kan du designe en LEGO® racerkører til din bil. Det fungerer på samme måde som Bilbyggeren, og Sparky hjælper dig igen igennem opgaven.

Begynd med et hoved til din racerkører. Brug Venstre og Højre piletasterne til at skifte mellem de forskellige hoveder, og tryk på Enter for at vælge det, eller Esc for at gå tilbage. Når du har trykket på Enter, fortsætter du videre til valg af hat, derefter krop og til sidst ben.



Kør løb i LEGO® Racers 2

Styring

Venstre/Styr mod venstre	Pilstast Venstre
Højre/Styr mod højre	Piletast Højre
Op/Accelerer	Piletast opp
Ned/Bak	Piletast ned
Brems	Mellemrums tast
Brug Power-up	1
Brug Klodsknald	2
Pause/Indstillinger	Esc
Tal	3
Se bagud	4
Næste målsøgende missil mål	5
Forrige målsøgende missil mål	6
Spol fremad i samtale	Enter

Hvis du vil, kan du ændre styringen ved at vælge **Spilindstillinger** i **Hovedmenuen**.

Kontrolpunkter

Når du kører løb i LEGO® Racers 2, skal du være opmærksom på, at du passerer gennem hvert kontrolpunkt på banen i den rigtige rækkefølge - kun sådan kan du vinde løbet! Retningspilen i toppen af skærmen viser dig retningen til det næste kontrolpunkt.

Tabte klodser og pitstopanvendelse

Pas på, når du kører rundt på banerne i LEGO® Racers 2 - hvis du kører ind i andre ting, brækker der LEGO klodser af din bil! Nogle power-ups vil, når de bruges af andre racerkørere, også beskadige din bil.

Du kan få klodser tilbage ved at køre ind i pitstopsområdet på hver bane. Hvis du mister alle dine klodser (Bilens chassis tæller som én klods), skal du tage turen tilbage til pit til fods!

Power-ups

Under løbet finder du masser af Power-ups, der svæver lige over banen. Kør igennem dem for at samle dem op. Computeren skifter så i en cyklus mellem de 7 forskellige typer, og vælger til sidst en ud tilfældigt. Du kan se det ske på skærmen med indikatoren Aktuel Power-up. Under cyklussen kan du, når du ser en, du gerne vil have, trykke på tasten Brug Power-up så hurtigt, du kan Computeren giver dig så den Power-up, der blev vist da du trykkede på tasten.

Tryk på tasten Brug Power-up for at bruge hver af dem. Du kan ikke samle en ny Power-up op, hvis du allerede har en.

Hver Power-up har sin egen overraskende effekt, og de har næsten alle en avanceret anvendelse. Nogle virker hurtigere end andre, hvilket igen har indflydelse på, hvor hurtigt du kan samle nye op. Når du har aktiveret en Power-up kan du se, hvor lang tid den tager for at virke, i Power-up-indikatoren på din skærm.


Denne disk flyver i en lige linie, og springer tilbage fra landskabet indtil den taber styrke eller rammer en bil.

Avanceret anvendelse: Du kan skyde discen imod bilerne bag dig, ved at holde knappen "Se bagud" nede og så trykke på Brug power-up knappen.


Denne Power-up skaber en boble omkring din bil, som vokser, indtil den sprænges, og dermed frigiver samme kraft som et tordenvejr mod de andre biler!

Avanceret anvendelse: I stedet for, bare at trykke på tasten Brug Power-up, så prøv at holde den nede i mindst et sekund. Boblen vokser som før, men når du slipper, falder den ned på banen. Den fortsætter med at vokse, men hvis en anden bil rammer den, eksploderer den (og den bil får dobbelt så meget skade som de andre biler i nærheden). Jo længere, boblen ligger på banen, jo mere skade forvolder den, men din bil sker der ikke noget med. Men pas på - sørg for at smide den inden for 5 sekunder, ellers eksploderer den, og din bil får dobbelt så meget skade som normalt.


Denne Power-up er et kraftigt målsøgende missil, som finder sit mål som en sporhund. Når du finder denne Power-up, kommer der en målskive frem på den bil, der er tættest på foran dig. Tryk på tasten Brug Power-up for at affyre missilet på denne bil. Bilen Bilen behøver ikke at være direkte foran dig - missilet finder sit mål!

Avanceret anvendelse: Tryk på Næste målsøgende missil tasten eller den forrige målsøgende missil tast, for at sigte på den bil du vil ramme, og tryk så på Brug Power-up tasten for at affyre missilet. På denne måde kan du sigte på alle bilerne i løbet

Kør løb i LEGO® Racers 2


Denne Power-up sender en stor raket med en roterende borespids foran efter dine modstandere. Når den affyres, flyver den afsted i en lige linie og smadrer alle biler på sin vej, indtil den rammer noget i landskabet eller en bygning.

Avanceret anvendelse: Denne Power-up kan også bruges til at sætte farten kraftigt op, midlertidigt. I stedet for at trykke på tasten Brug Power-up og slippe, skal du blive ved med at holde den nede. Din bil kommer til at hænge sammen med raketten, og du bliver trukket hen ad banen, indtil du slipper tasten. Pas på, hvor du bruger denne funktion, for du har ingen kontrol over rakettens retning. Du skal også sørge for at slippe tasten inden raketten eksploderer, ellers bliver din bil beskadiget.


Denne Power-up gør dig usynlig i et kort tidsrum. Andre spillere får sværere ved at ramme dig, og det målsøgende missil kan ikke låse sig fast på dig. Du vil også kunne overmande modstanderne uden at de bemærker dig.

Avanceret anvendelse: Mens du er i "stealth mode", er usynlig, har du evnen til at stjæle en anden spillers Power-up ved at køre ind i ham; bare rolig, du taber ingen klodser fra din bil, når du gør det. For at hjælpe dig med at vælge, kan du se et ikon af den Power-up, hver spiller bærer på (om nogen), oven over hver bil.


Denne Power-up danner en roterende hvirvelvind, der falder ned på banen bag din bil. Her begynder den at vokse, men hvis der ikke er nogen, der kører ind i den, forsvinder den efter 5 sekunder. Når en bil rammer hvirvlen, spinder den rundt, ude af kontrol, og den bliver også en del beskadiget. Denne Power-up kan være meget effektiv hvis du kaster den et sted, hvor det er svært for andre kørere at se den, f.eks. lige efter et sving.

Avanceret anvendelse: I stedet for bare at trykke på tasten Brug Power-up, så hold den nede. Hvirvelvinden vil så hænge sig fast på din egen bil, og mens den bliver større fungerer den som skjold, der afværger alt, der prøver at ramme dig. Men husk at slippe hvirvelvinden igen inden for 5 sekunder, ellers bliver du fanget i den - du taber kontrollen med din bil, og den bliver også beskadiget.


Med denne Power-up vil alle de andre biler i spillet begynde at gå fra hinanden, når du trykker på tasten Brug Power-up. Den varer i 6 sekunder, og hvert 2. sekund forsvinder der et lag LEGO® klodser fra dine modstanderes biler!

Eftersom denne Power-up er så stærk, har den ingen avanceret anvendelse.

Klodsknald

I LEGO® Racers 2 bliver der, når du mister klodser fra din bil, tilføjet point i rækken af LEGO klodser i toppen af skærmen - det kalder vi for Klodsknaldet. Når der er point i Klodsknaldet, kan du trykke på og holde tasten Brug Klodsknald nede, så får du en pludselig farteksplosion. Hvis du vil vende tilbage til normal fart, inden Klodsknaldet løber tør, skal du slippe tasten. Hvis du venter, til Klodsknaldet er fyldt, får du en mega-kæmpestor farteksplosion!

Pausetilstand/Menuen Indstillinger

Dette bringer også menuen indstillinger frem, hvor du får mulighed for at Genoptage løbet, Genstarte løbet, tilpasse lydstyrken i spillet (brug venstre og højre tasterne) eller Afslutte løbet.

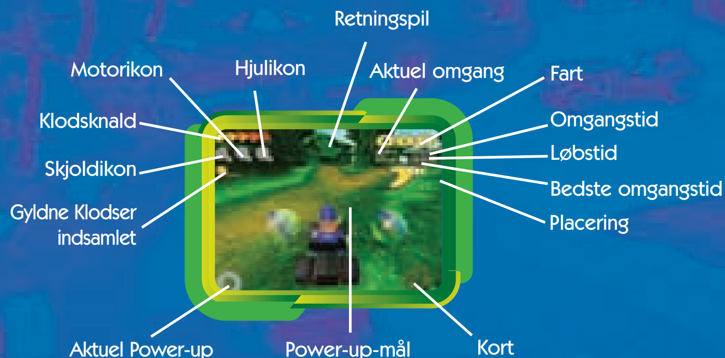
Når du vælger 1 spiller i Hovedmenuen, dukker der en anden menu frem, med fem nye valgmuligheder

Eventyr

Tilstanden **Eventyr** er hovedspillet i LEGO® Racers 2. Det er her, du bevæger dig igennem LEGO verdenerne, på din færd for at udfordre Rocket Racer på Xalax. Vinder du løb i **Eventyr** -tilstand, låser du op for andre baner som kan spilles i andre tilstande.

Du får først mulighed for at vælge at starte et nyt spil eller fortsætte et, du tidligere har gemt. Hvis du starter på et nyt spil, bliver du bedt om at skrive dit navn, og du får mulighed for at designe en racerkører og bygge en bil, inden du starter. Hvis du vil vælge en bil du allerede har bygget, skal du vælge værksteds symbolet i bjælken i toppen af skærmen.

Løbsskærm



Vi vil forklare et par af disse nærmere.

Bedste omgangstid - dette er den hidtil bedste omgangstid på denne bane på din computer.

Power-up-mål - dette viser den bil, som den aktuelle Power-up sigter på.

Retningspil - denne pil peger i retning af det næste kontrolpunkt (i et løb) eller til dit næste mål (som f.eks. et springpunkt eller en vigtig figur). Når du er rigtigt tæt på, ændrer pilen fokus og peger på sin placering på skærmen, så du ved præcist hvor du skal hen.

Motor-, skjold- og hjulikoner - Når du har vundet en af disse ting, dukker den op på et af disse steder. Tallene ved siden af hvert ikon viser antallet af Car Bonus-point, du har tildelt hver ting (Car Bonus-point vindes ved at gennemføre **Bonusspil**).

1-spiller tilstand

Lokale figurer

I **Eventyr** -tilstand møder du Sparky, Sandy Bays mekaniker, der hjælper dig med at bygge en bil, designe din figur og viser dig, hvordan man kører rundt. Der er masser af andre mennesker at møde i Sandy Bay og de andre LEGO® verdener. Hvis du ser nogen, så kør hen til dem - hvis de vil tale med dig, dukker der en taleboble frem over dem. Hvis du vil tale med dem, skal du trykke på knappen Tal. Hvis du allerede har mødt dem, så tryk på din Accelerer-tast for at spole hurtigt igennem samtalen.

Gyldne klodser



Du skal slå de fire racerkørere fra Sandy Bay, inden du kan gå videre til andre LEGO® verdener. For at købe billetter til hver verden, skal du have fat i nogle Gyldne klodser. Du får én Gylden klods for at vinde et løb (undtaget Boss-løb), men i hver verden er der også gemt tre Gyldne klodser, som du kan lede efter. Prøv at tale med de lokale - de kan måske give dig spor til, hvor du skal lede. Hvis du samler alle de Gyldne klodser ind (der er 35 i alt) og gennemfører spillet, giver Sparky dig en særlig overraskelse når du er tilbage på Sandy Bay!

Springpunkter

Når du har slået alle fire racerkørere fra Sandy Bay og vundet nok Gyldne klodser, kan du tage til springpunkterne og til de andre LEGO® verdener. Du finder dem ved at følge Retningspilen i toppen af skærmen. Forudsat at du har nok Gyldne klodser, kan du tage til den verden, du har lyst til.

Bonusspil



Hver verden i LEGO Racers® 2 har sit eget **Bonusspil**. Du finder dem ved at finde de gemte porte - det er to i hver verden. Den første, du finder, bringer dig til den normale udgave af spillet; den anden bringer dig til en hårdere udgave. Du er ikke nødt til at gennemføre den normale udgave for at finde og spille den sværere udgave. Når du har fundet en hvirvelvind, dukker den op i Foyeren i den verden, så du kan spille spillet når du har lyst (bortset fra på Sandy Bay).

- **Sandy Bay:** Taxiservice. Den lokale taxichauffør har bedt dig om at afløse ham. Brug Kortet på skærmen til at samle passagerer op med, og bringe dem til deres destinationer. Brug Retningspilen til at finde opsamlings- og afleveringsstederne.
- **Dino Island: Brændstofjagt.** Forskningsstationen er næsten løbet tør for brændstof, og snart kan de ikke køre rundt i deres køretøjer og beskytte dinosaurerne. Hjælp Eventyrene ved at indsamle brændstoftønder rundt på øen, ved hjælp af Kortet på skærmen og Retningspilen. Du kan dog kun bære på nogle få tønder ad gangen, så du er nødt til at aflevere dem på forskningsstationen nu og da, inden du samler flere ind.
- **Mars: Kraftkrystaller.** Doc prøver at få strøm på den nedstyrtede rumfærge igen, og han har brug for nogle af de marsianske kraftkrystaller til det. Hjælp med at samle dem ind, men aflever dem ved Rumfærgen af og til, så du har plads til flere.
- **Arctic: Vejrballoner.** Der er en storm på vej mod basen på Artic. Hjælp videnskabsmændene med at indsamle deres manglende vejrballoner, men aflever nogle af dem nu og da, for ellers bliver din bil lettere, og sværere at styre, og til sidst svæver du væk!
- **Xalax: Droner.** Opsnap de kørende droner, og aflever dem nu og da på afleveringsstedet, så du har plads i bilen til flere.

Du skal gennemføre hver udfordring, inden tiden løber ud. Du samler ting op ved at køre hen over dem. Nogle af tingene er beskyttede; hvis en vagt fanger dig, taber du alle de ting, du bærer på, og du er nødt til at samle dem alle op igen. Hvis nogle af tingene falder ned i vand eller lava, går de tabt; hvis antallet af klodser, du kan indsamle, bliver mindre end det antal, der skal til for at vinde spillet, er spillet slut.

Første gang, du gennemfører et **Bonusspil** på begge sværhedsgrader, bliver du præmieret med et Car Bonus-point. Dette består af små forbedringer, som enten kan laves på motor-, skjold- eller hjul-præmierne. Du skal afgøre, hvad du vil overføre dine point til, men hver ting har et maksimum (vi siger til, når der ikke kan tildeles flere). Du behøver ikke have vundet en ting, for at kunne overføre point til den, og Car Bonus-point kan stadig være en hjælp for dig, selv uden tingen.

Foyer'er

Når du rejser til en ny LEGO® verden, starter du i Foyeren - et stort rum, hvor du kan gå til hver af banerne og til **Bonusspillene** (hvis du har fundet dem!). Sparky er der også, og han kan gemme spillet for dig. Der er også en dør, hvor du kan komme hjem til Sandy Bay.

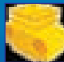
Hver verden har fire baner, og du kan køre på dem i den rækkefølge, du selv ønsker. Hver bane har sin egen dør - bare kør igennem den, så kommer du til starten på løbet. Hvis du vinder en Gylden klods på en bane, kommer der et billede af den Gyldne klods frem hen over den Foyer-dør, den passer til - på den måde ved du, hvilke baner, du har gennemført. Når alle fire Gyldne klodser er indsamlet, åbner der sig en anden dør i Foyeren, som fører til Boss-banen.

Der er ingen Foyer på Sandy Bay, så du skal bruge 1-spiller-menuen **for at få adgang til** Bonusspillene, **eller finde de hemmelige hvirvelvinde igen**.

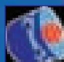
1-spiller tilstand

Bosser

Der er tre Boss-kørere i LEGO® Racers 2, og når du slår dem giver de dig hver en bildel som kan hjælpe dig i dit forsøg på at slå Rocket Racer.

På Dino Island møder du Sam Sanister. For at prøve at sinke dig smider han forræderiske olieklatter efter sin bil. Han kan bruge alle Power-ups, men han kan også rammes af dine Power-ups! Hvis du slår ham, giver han dig en meget bedre motor som vil forbedre din fart.



På Mars skal du køre imod Riegel, over-marsmanden. Han kører i en kæmpestor Mech med fantastisk skjold. Det vil sige at han ikke kan rammes af Power-ups, men han kan heller ikke samle dem op - dette løb drejer sig udelukkende om hastighed! Hvis du slår ham, giver Riegel dig en marsiansk skjoldgenerator for at gøre din bil sejere.



I Arctic bliver du udfordret af Bjerget, et stort ismonster der ikke engang har brug for en bil! Han kan, ligesom Riegel, heller ikke samle power-ups op, og han kan heller ikke rammes af dem. Bjerget kan dog lave gigantiske issøjler bag sig, så pas på, hvor du kører! Hvis du slår ham, giver han dig hjul med supergreb.

Du skal slå alle tre Bosser for at få Rocket Racer til at invitere dig til Xalax.

Xalax

Ligesom Rocket Racer skal du rejse til Xalax via den intergalaktiske portal på Sandy Bay. Når du bliver inviteret til at tage afsted, viser Retningspilen dig, hvordan du finder frem til den. På Xalax skal du først køre mod de allerbedste Ramas-kørere på deres kvalifikationsbaner. Først når du har kørt mod dem, er du værdig til at møde Rocket Racer, den største racerkører i galaksen!

Pausetilstand/Menuen Indstillinger

Selv når du ikke kører, kan du sætte spillet på **Pause** og komme ind i **menuen Indstillinger** ved at trykke på Esc-tasten. Den fungerer i store træk på samme måde som den menu, der kommer frem når du trykker på samme tast mens du kører løb. Du kan ændre på spillets lydstyrke i denne menu.

Du kan også gemme, hvor langt du er i dit **Eventyr** - brug valgmuligheden **Gem spil**, og næste gang, du spiller et **Eventyr**, skal du så vælge **Fortsæt spil** fra menuen **Eventyr**. Hver gang, du vælger **Gem**, overskriver du dit senest gemte spil.

Vælg **Genoptag** og tryk på Enter for at vende tilbage til spillet. Du kommer ud af **Eventyr**-tilstand, og vender tilbage til **Hovedmenuen**, ved at vælge **Afslut Eventyr** og trykke på Enter-tasten.

Efter et løb, får du fire valgmuligheder;
- Fortsæt
- Kør igen
- Vis handling igen
- Udforsk - Du kan vælge at udforske hver verden undtagen Sandy BayAfslut eventyr

Arkade

Første gang, du spiller LEGO® Racers 2, er alle fire baner på Sandy Bay tilgængelige i **Arkade**-tilstand. Derefter kan du spille på baner i alle de verdener, Du kan nå til i **Eventyr**-tilstand, i **Arkade**-tilstand. Man kan også spille Boss-baner i **Arkade**-tilstand, men du kan ikke køre mod selve den store Boss.

Vælg en verden, derefter en bane, derefter antal af omgange (brug Venstre og Højre piletasterne), og skriv dit navn. Vælg så en kører og en bil, og gå til løbet. Brug Venstre og Højre piletasterne til at skifte mellem bilerne, og Enter-tasten til at vælge en. Vælg så en racerkører blandt din egen figur i historien, andre figurer som du har designet eller en række andre figurer. Hvis du laver en fejl, er det intet problem - du får mulighed for at gå det hele igennem igen, inden du kører.

Du kan ikke tale med andre LEGO figurer i Arkade-tilstand, og du får ingen Gyldne klodser for at at vinde løbet. Der findes heller ingen skjulte Gyldne klodser eller Bonusspil i Arkade-tilstand.

Efter et løb - tryk på en tast for at gå videre. Du får vist en ny menu, med fire valgmuligheder:

- Kør igen
- Vis igen - Vis det sidste løb. Under genafspilningen kan du trykke på Esc-tasten for at få en menu frem, hvor du kan Afslutte, vende tilbage til genafspilningen eller se den forfra igen.
- Udforskning - Vælg dette, hvis du vil udforske den verden, du lige har kørt i.
- Afslut - Sender dig tilbage til Hovedmenuen

Bedste tider

Vælg **Bedste tider** i 1-spiller-menuen, og vælg en LEGO® verden. Derefter skal du fremhæve en af banerne, og så bliver den bedste omgangstid vist. Vælg **Afslut** for at gå tilbage.

Tidskørsel

Tidskørsel-tilstanden giver dig mulighed for at prøve at slå den eksisterende hurtigste omgangstid for hver bane på computeren. Efter den første omgang, får du selskab af en "spøgelsesbil" du kan køre imod "Spøgelsesbilen" repræsenterer den aktuelle rekordholder i Tidskørsels-tilstand.. Du kan køre så mange omgange, du har lyst til, og prøve at slå bilen. ligesom i Arkade-tilstand kan du kun køre på baner fra verdener, du kan nå i Eventyr-tilstand. Når du indlæser spillet første gang, er alle fire baner på Sandy Bay tilgængelige i Tidskørsels-tilstand. Vælg en verden og en bane, skriv dit navn og vælg så en racerkører og en bil.

1-spiller tilstand

Bonusspil

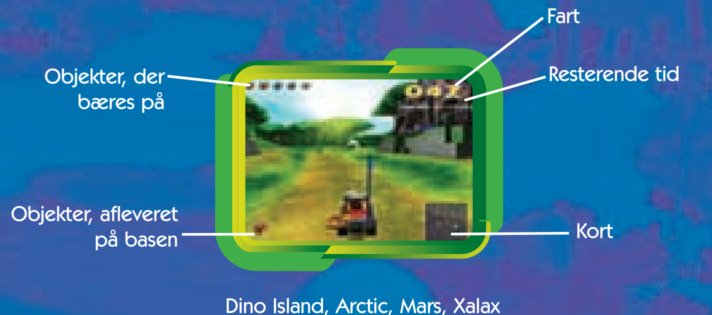
Med denne valgmulighed kan du spille de **Bonusspil**, du har fundet i løbet **Eventyret**. Vælg det spil, du gerne vil spille (vælg f.eks. Sandy Bay, hvis du vil spille det spil, der findes der; Taxiservice), og vælg så sværhedsgrad. Tryk på Enter for at starte spillet.

Efter spillet kan du vælge mellem to muligheder

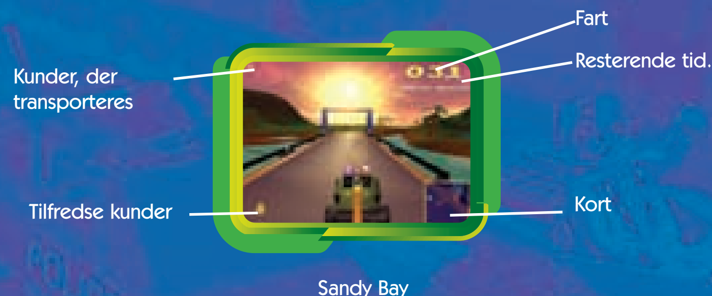
- Kør igen
- Afslut bonusspil - som tager dig med tilbage til **Hovedmenuen**

For at få flere oplysninger om **Bonusspil**, læs på side 15

Løbsskærm



Dino Island, Arctic, Mars, Xalax



Sandy Bay

2 Spiller tilstand

Når du vælger **2 spiller** i **Hovedmenuen**, kan du spille mod dine venner i **Arkade**-tilstand og **Bonusspil**.

Forberedelserne til hvert løb tager lidt længere tid i **2 spiller**-tilstand. Når du har valgt verden og bane, vælger Spiller 1 en bil, derefter vælger Spiller 2. Spiller 1 vælger racerkører, derefter gør Spiller 2 det samme.

Hvis begge spillere bruger keyboard til at styre deres biler, foreslår vi at i ændrer styringen ved at vælge **Spilindstillinger** i **Hovedmenuen** (se side 8).

Arkade

Arkade-tilstand fungerer på samme måde som **1-spiller**-tilstand.

Liga

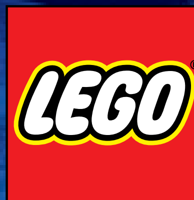
I **2 spiller** tilstand kan du vælge at køre på et antal baner i rækkefølge. Du kan vælge at køre på mellem 1 og 10 baner. Den hurtigste kører på alle banerne udråbes som vinder.

Først skal du indtaste dit navn, så skal du vælge en figur og så en bil; Spiller 2 gør derefter det samme. Så kan du vælge, hvilke baner din **Liga** skal bestå af - igen er banerne begrænset til dem, der hører til i de verdener du kan nå i Eventyr-spillet. Vælg en verden, derefter en bane og antallet af omgange (brug Venstre og Højre piletasterne). Du kan også fjerne baner, ændre baner eller vælge baner tilfældigt. Når du er tilfreds med din **Liga**, skal du vælge **Start spil** og trykke på Enter-tasten.

Løbsskærmen i **Ligaen** viser de samme oplysninger som i **Arkade**-tilstand (se side 18).

Battle

Hvorfor ikke udfordre en ven til en kamp i hver af LEGO® verdenerne? Der er ingen baner - I har lov til at køre hvor I har lyst. Begge spillere kan indsamle Power-ups til at bruge mod modstanderen. Den første spiller, der mister alle klodser fra sin bil, ryger ud af spillet, og den anden spiller udråbes herefter som vinder! Vælg en verden, og herefter skal hver spiller skrive sit navn og vælge en racerkører og en bil.





Gebruiksaanwijzing

Inhoudsopgave

Spelconfiguratie

Computer

Computer met Windows“ 95/98/ME en DirectX. LEGO® Racers 2 is niet compatibel met Windows NT, OS/2, Linux of geëmuleerde Windows-besturingssystemen.

Minimum systeemvereisten

CPU	Pentium II 266 Mhz, Pentium II 350 Mhz of hoger.
Video	16MB Direct 3D-compatibele videokaart met hardwareversnelling.
Geluidskaart	100% Windows® 95/98/ME DirectSound compatibele geluidskaart.
Cd-rom	4-speed of sneller cd-rom- of dvd-station.
Invoerapparaat	100% Windows 95/98/ME compatibel toetsenbord (Windows 95/98/ME compatibel stuur/pedalen, joystick en spelcontroller met 6 knoppen).
DirectX	Voor LEGO® Racers 2 moet minstens DirectX 8a zijn geïnstalleerd. Dit programma staat op de cd-rom.
Vaste schijf	200 MB vrije, niet-gecomprimeerde* ruimte op de vaste schijf.

Opmerking: voor bepaalde hardware zijn waarschijnlijk de meest recente stuurprogramma's van Windows 95, 98 of ME nodig. Het spel kan alleen worden gespeeld als de cd-rom in het cd-rom-/dvd-station is geplaatst.

* Niet-gecomprimeerd betekent dat er geen programma voor het comprimeren van bestanden, zoals DriveSpace, op de vaste schijf is uitgevoerd. Met een dergelijk programma kun je de capaciteit van de vaste schijf vergroten.

Hoe installeer je LEGO® Racers 2

Plaats de cd-rom van LEGO® Racers 2 in het cd-rom-/dvd-station. Na enkele ogenblikken verschijnt het installatiescherm.

INSTALLEER HET SPEL AAN DE HAND VAN DE INSTRUCTIES OP HET SCHERM.

Als het installatiescherm niet verschijnt, is de Autorun-functie op de computer waarschijnlijk niet ingeschakeld.

Om LEGO Racers 2 handmatig te installeren dubbelklik je op het pictogram Deze computer op het bureaublad. Dubbelklik op het pictogram van het cd-rom- of dvd-station en volg de instructies op het scherm, of dubbelklik op het bestand 'Setup.exe' en volg ook hier de instructies op het scherm.

Laten we beginnen met LEGO® Racers 2!

Je moet de computer opnieuw starten als je behalve het **installatieprogramma** nog andere programma's hebt gestart. Als je het spel gaat spelen, moeten er zo weinig mogelijk andere programma's zijn geopend. Het beste kun je het spel pas starten als je geen activiteiten van de vaste schijf meer waarneemt. Dubbelklik op het pictogram van LEGO® Racers 2 op het bureaublad van Windows om het spel te starten. Als dit pictogram niet op het bureaublad staat, klik je achtereenvolgens op::

Start
Programma's
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2

Hoe verwijder je LEGO® Racers 2?

Roep indien nodig hierbij de hulp in van een ander.

Je kunt LEGO® Racers 2 het beste verwijderen met de verwijderoptie.

Je verwijdert het spel door te klikken op:

Start
Programma's
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2 verwijderen

Met deze optie worden alle bestanden die met het programma te maken hebben van je computer verwijderd.

Opmerking: opgeslagen spellen worden hierbij niet verwijderd. Deze zul je zelf moeten verwijderen.

Hoe weet ik of mijn DirectX-stuurprogramma's zijn gecertificeerd?

DirectX 8a staat op de cd-rom van LEGO® Racers 2. Nadat je LEGO Racers 2 hebt geïnstalleerd, wordt je gevraagd of je DirectX 8a wilt installeren. Installeer DirectX 8a aan de hand van de instructies op het scherm.

Opmerking: als je niet weet hoe je de stuurprogramma's van DirectX moet installeren, neem je contact op met de fabrikant van je computer, omdat DirectX de instellingen van de video- en geluidskaart kan veranderen als de stuurprogramma's niet op de juiste manier worden geïnstalleerd.

Met DirectX 8a kun je als volgt controleren of DirectX goed is geïnstalleerd:

Klik op **Deze computer** op het bureaublad.
Kies:
Het station C:
De map **Program Files**
De map **Direct X**
De map **Setup**
Het pictogram **DXDIAG** (een blauwe cirkel met een geel kruis erin)

Er verschijnt een scherm met meerdere tabbladen. Klik op het tabblad DirectX-stuurprogramma's. Alle stuurprogramma's worden afzonderlijk vermeld. Onder op dit tabblad staat het vak Opmerkingen. Eventuele problemen worden in dit veld vermeld.

De meeste fabrikanten van videokaarten en geluidskaarten stellen nieuwe stuurprogramma's voor Windows 95/98/ME beschikbaar die voldoen aan de DirectX-standaard. Je moet contact opnemen met de fabrikant van elk onderdeel dat niet wordt ondersteund, en navragen hoe je aan stuurprogramma's komt die DirectX ondersteunen.

Als je problemen hebt met het starten van het spel, kun je in het bestand LeesMij.txt, dat op de cd-rom van LEGO Racers 2 staat, naar een oplossing zoeken.

Inleiding



Nadat hij in het eerste LEGO® Racers-spel was verslagen, was Rocket Racer ontroostbaar. Hij dacht dat hij nooit meer zou racen. Maar toen hij op een dag droevig door Sandy Bay slenterde, zag hij plotseling een advertentie voor de planeet Xalax, de thuishaven van de racegekke buitenaardse wezens, de Ramas. "Wauw," dacht hij, "een planeet vol met racers, dat lijkt voor mij een ideale plek!"

Hij vond de intergalactische poort en hij maakte zo'n indruk op de Ramas met zijn rijvaardigheid, dat hij onmiddellijk hun respect en vriendschap won. Hij werd beter en beter, en hij kreeg weer vertrouwen in zichzelf. Hij bouwde zelfs een betere auto en vond schitterende, nieuwe racekleding! Rocket Racer heeft nu een nieuwe uitdaging klaar voor de LEGO werelden. Kom naar Xalax, race tegen hem en zijn buitenaardse vrienden en word de Galactische racekampioen!

Je woont in Sandy Bay en toen je het nieuws van deze uitdaging hoorde, besloot je de gok te wagen en naar het kampioenschap te gaan. Maar er zijn nog vier andere kandidaten die naar Xalax willen gaan om de stad te vertegenwoordigen, en dus moet je hen eerst verslaan. Als je daarin slaagt, moet je nog naar drie andere LEGO werelden reizen om je vaardigheden te verbeteren en om nieuwe onderdelen voor je auto te winnen als je de Rocket Racer wilt verslaan.



Aan de slag

Menu's



Als je door de menu's in het spel wilt bladeren, gebruik je de pijltoetsen op het toetsenbord en druk je op Enter om opties te kiezen. Met the Esc key (de toets boven de Enter-toets) ga je terug. Het eerste menu dat op het scherm verschijnt, is het Hoofdmenu, dat de volgende zes opties bevat:

- 1 speler
- 2 spelers - hiermee kun je tegen vrienden spelen
- Bouwer – hiermee kun je een auto bouwen of een coureur opgeven
- Spelopties
- Laden/opslaan
- Einde – selecteer deze optie om het spel af te sluiten

Verder in deze handleiding vind je meer informatie over de opties 1 speler, 2 spelers en Bouwer.

Spelopties

Als je **Spelopties** kiest, verschijnen er vijf mogelijkheden:

- Graphics • Geluid
- Besturing • Taal
- Inlopen

Met het **menu Graphics** kun je de **kwaliteit van de afbeeldingen** (de speciale effecten in het spel zoals de wolken en het weer), het **detailniveau** (de hoeveelheid details in de werelden) en de **resolutie** (hoe lager de resolutie, des te sneller het spel) wijzigen. Je kunt ook de **compressie** veranderen. (Sommige grafische kaarten laten 'structuren' op bepaalde manieren zien. Je kunt zo de kwaliteit in zijn geheel verbeteren, maar doe dit alleen als het niet anders kan!). Met Pijl-links en Pijl-rechts stel je de schuifregelaar in.

In het **Geluidsmenu** kun je het volume van de muziek tijdens het spel (**Muziekvolume**) en de geluidseffecten (**SFX-volume**) regelen door Pijl-links en Pijl-rechts te gebruiken. Met deze toetsen kun je ook de kwaliteit van het geluid instellen.

In het **Besturingsmenu** heb je twee opties waarmee spelers de toetsen kunnen kiezen die zij tijdens het spel willen gebruiken. Als je het spel in de modus **1 speler** wilt spelen, kies je de optie **1 speler**. Als je **Kies toetsen** ziet, verschijnt er een menu met bovenaan "**Speler 1**". Als deze woorden zijn gemarkeerd, druk je op Pijl-links of Pijl-rechts om het type controller te kiezen (toetsenbord of joystick). Er verschijnt een lijst met alle functies uit het spel waaraan je nieuwe toetsen kunt toewijzen. Selecteer een functie met Pijl-omhoog of Pijl-omlaag (bijvoorbeeld Versnellen), druk op Enter en vervolgens op de toets (of knop op de joystick) die je aan die functie wilt toewijzen.

Als je de taal van het spel wilt wijzigen, kies je de optie **Taal**, gebruik je Pijl-links of Pijl-rechts om je keuze in de lijst te maken en druk je vervolgens op Enter.

Inlopen is een functie waarmee automatisch het niveau van het spel wordt aangepast aan de manier waarop je aan het spelen bent. Gebruik Pijl-links en Pijl-rechts om deze functie in en uit te schakelen.

Laden/opslaan

Met de optie **Laden/opslaan** in het **Hoofdmenu** kun je de huidige snelste rondetijden van het spel en eventuele voertuigen en personages opslaan die je hebt ontworpen, of de scores, auto's en personages die je eerder hebt opgeslagen, opnieuw in het spel laden.

Telkens wanneer je gegevens opslaat, worden de vorige gegevens overschreven. Als je tijdens een spel een nieuwe beste tijd behaalt of een nieuwe auto ontwerpt, vergeet dan niet de gegevens op te slaan voor je het spel LEGO® Racers 2 afsluit.

- Personage (zie pagina 29)
- Auto

Auto bouwen

Besturingselementen

Door stenen/steencategorieën bladeren	Pijl-links en Pijl-rechts
Stenen verplaatsen	Pijltoetsen
Steen verwijderen/Annuleren/Terug	Esc-toets
Steen of steencategorie selecteren	Enter
Vorige geplaatste steen selecteren	2 op numeriek toetsenblok
Volgende geplaatste steen selecteren	8 op numeriek toetsenblok
Steen een kwartslag (90°) naar links draaien	4 op numeriek toetsenblok
Steen een kwartslag (90°) naar rechts draaien	6 op numeriek toetsenblok



In de module Auto bouwen kun je een voorgebouwde auto voor je race kiezen of een eigen voertuig bouwen. Kies eerst een reeks stenen waarmee je de auto wilt bouwen. De stenen zijn gerangschikt volgens de wereld waartoe ze behoren en waarin ze beschikbaar zijn nadat je in de modus Avontuur op deze wereld bent beland.

Een auto kiezen of bouwen is uiterst makkelijk, en je kunt Sparky altijd om hulp vragen. Je begint eerst met het chassis en je bouwt de stenen verder omhoog (een chassis is de naam voor het onderstel van de auto waaraan de wielen worden bevestigd). Alleen de bovenste laag stenen kan worden veranderd. Als je een steen wilt wijzigen die onder andere stenen ligt, moet je eerst alle bovenliggende stenen verwijderen. In de eerste fase kun je alleen de categorie van het chassis selecteren. Kies een chassis met Pijl-links en Pijl-rechts en druk op Enter. Je kunt een chassis niet verplaatsen of draaien. Nadat je een chassis hebt gekozen, kun je nog 19 stenen plaatsen. Onder in het scherm zie je hoe veel stenen je nog mag plaatsen.

Er zijn twee vensters waarmee je stenen kunt plaatsen. Rechts zie je een 3D-model van je auto en links zie je je auto van bovenaf. Gebruik Pijl-links en Pijl-rechts om door de lijst met steencategorieën te gaan en druk op Enter om een categorie te kiezen. De balk bovenaan het scherm verandert en geeft nu alle beschikbare LEGO® stenen uit deze categorie weer.

Er zijn twee vensters waarmee je stenen kunt plaatsen. Rechts zie je een 3D-model van je auto en links zie je je auto van bovenaf. Gebruik Pijl-links en Pijl-rechts om door de lijst met steencategorieën te gaan en druk op Enter om een categorie te kiezen. De balk bovenaan het scherm verandert en geeft nu alle beschikbare LEGO® stenen uit deze categorie weer.

 Rechthoekige stenen

 Voorruiten

 Schuine stenen

 Accessoires

 Verschillende stenen

Gebruik dezelfde toetsen om een steen te selecteren. Deze verschijnt in de twee hoofdvensters. Druk op de toets Esc als je een steen wilt annuleren en een andere wilt kiezen, of druk nogmaals op deze toets om terug te keren naar de categorieën van stenen.

Wanneer je een steen hebt geselecteerd, kun je deze met de pijltoetsen en met de toetsen 4 en 6 van het numerieke toetsenblok draaien. Auto bouwen werkt net zoals bij echte LEGO stenen. Je kunt stenen alleen op noppen plaatsen en als een steen niet kan worden geplaatst, beweegt deze omhoog en omlaag. Druk op Enter om de steen te plaatsen. De volgende steen die je kunt plaatsen, is hetzelfde type steen. Druk op de toets Esc als je terug naar de Selectiebalk voor stenen bovenaan het scherm wilt gaan en een andere steen wilt kiezen. Je kunt ook de toetsen 2 en 8 op het numerieke toetsenblok gebruiken om een steen te kiezen die je reeds hebt geplaatst. Je kunt een geselecteerde steen op dezelfde manier verplaatsen als een nieuwe steen. Als je klaar bent, kies je het √-symbool en druk je als laatste op Enter.

Personage kiezen



In deze module kun je een LEGO® coureur voor je auto ontwerpen. Je gaat daarbij op dezelfde manier te werk als in Auto bouwen, en je kunt Sparky opnieuw om hulp vragen.

Begin met een hoofd voor je coureur. Gebruik Pijl-links en Pijl-rechts om door de lijst met verschillende gezichten te bladeren, en druk op Enter om een hoofd te selecteren, of op de toets Esc om terug te gaan. Als je op Enter hebt gedrukt, ga je verder met de hoed, het lijf en ten slotte de benen.

Besturingselementen

Links/stuur links	Pijl-links
Rechts/stuur rechts	Pijl-rechts
Omhoog/versnellen	Pijl-omhoog
Omlaag/achteruit	Pijl-omlaag
Remmen	Spatiebalk
Power-up gebruiken	1
Oppepper gebruiken	2
Pauze/opties	Esc-toets
Spreken	3
Achteruit kijken	4
Volgende doel doelzoekende raket	5
Vorige doel doelzoekende raket	6
Gesprek vooruitspoelen	Enter

Als je wilt, kun je de toetstoewijzingen wijzigen door de optie **Spelopties** in het H**oofdmenu** te kiezen.

Controlepunten

Tijdens de race in LEGO® Racers 2 moet je ervoor zorgen dat je in de juiste volgorde voorbij elk controlepunt op het parcours gaat. Alleen dan kun je de race winnen! De richtingspijl bovenaan op het scherm geeft aan in welke richting het volgende controlepunt ligt.

Stenen verliezen en de pitstop gebruiken

Rij voorzichtig rond op de parcoursen in LEGO® Racers 2 – als je voorwerpen raakt, kan je auto LEGO stenen verliezen! Als andere coureurs bepaalde power-ups gebruiken, kan je auto hierdoor beschadigd raken.

Je kunt op elk parcours nieuwe stenen krijgen door in de pitstop te rijden. Als je alle stenen verliest (het chassis van de auto telt als één steen), moet je te voet naar de pitstop!

Racen in LEGO® Racers 2

Power-ups

Tijdens een race zie je heel wat power-ups die boven het circuit hangen. Rij door de power-ups heen als je ze wilt oppikken. De computer gaat dan door de lijst van de 7 verschillende typen power-ups en kiest een willekeurig type. Je ziet dit gebeuren in de indicator Huidige power-up op je scherm. Tijdens dit proces moet je, als je een power-up ziet verschijnen die je wil gebruiken, zo snel mogelijk drukken op de toets Power-up gebruiken. De computer geeft je dan de power-up die is weergegeven op het moment dat je op de toets drukte.

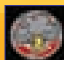
Druk telkens op de toets Power-up gebruiken om de power-up te gebruiken. Je kunt echter geen nieuwe power-up oppikken als je al een power-up in je auto draagt.

Elke power-up heeft een verschillend speciaal effect, en alle power-ups, behalve één, hebben geavanceerde opties voor het gebruik. Sommige power-ups werken sneller dan de andere, wat van invloed is op hoe snel je een andere power-up kunt oppikken. Als je een power-up hebt ingeschakeld, zie je naast de indicator van de power-up op je scherm de tijdbalk die aangeeft hoe lang de power-up werkt.



De schijf stuitert in een rechte lijn door het landschap, totdat de schijf geen energie meer heeft of een auto raakt.

Geavanceerd gebruik: Je kunt de schijf afvuren op auto's die zich achter je bevinden door de toets Achteruit kijken ingedrukt te houden en vervolgens op de toets Power-up te drukken.



Met deze power-up wordt je auto omgeven door een bel, die groter wordt totdat de bel barst en andere auto's als het ware worden getroffen door een onweersbui!

Geavanceerd gebruik: Druk niet gewoon op de toets Power-up gebruiken maar houd de toets minstens een seconde ingedrukt. De bel zal zoals gewoonlijk groter worden, maar wanneer je de toets loslaat, wordt de bel op het parcours gegooid. De bel zal blijven groeien, maar als een andere auto de bel raakt, zal de bel ontploffen (en de auto wordt tweemaal zo hard beschadigd als de andere auto's in de buurt). Hoe langer de bel op het parcours blijft liggen, hoe groter de schade zal zijn, maar je eigen auto zal nooit worden beschadigd. Wees echter voorzichtig – zorg ervoor dat je de bel binnen vijf seconden loslaat, anders zal de bel ontploffen en wordt je auto tweemaal zo hard beschadigd.



Deze power-up is een krachtige raket die zelf op zoek gaat naar zijn doel, net als een jachthond. Als je deze power-up oppikt, zie je een mikpunt verschijnen op de eerste auto die voor je rijdt. Druk op de toets Power-up gebruiken als je de raket op deze auto wilt afvuren. De auto hoeft niet onmiddellijk voor je te rijden, want de raket zoekt immers zelf zijn doel!

Geavanceerd gebruik: Druk op de toets voor het volgende raketdoel of de toets voor het vorige raketdoel om op de auto te richten die je wilt raken en druk daarna op de toets Power-up gebruiken. Je kunt zo op elke auto in het spel richten.

Racen in LEGO® Racers 2



Met deze power-up vuur je een grote raket met vooraan een draaiende boorkop op je tegenstanders af. De raket gaat in een rechte baan en beschadigt elke auto die zich in deze baan bevindt, totdat de raket het landschap of een gebouw raakt.

Geavanceerd gebruik: Je kunt deze power-up ook gebruiken als een turbomotor voor meer snelheid. Houd de toets ingedrukt in plaats van deze direct weer los te laten. Op die manier blijft je auto aan de raket hangen en word je langs het parcours meegesleept totdat je de toets loslaat. Wees voorzichtig als je deze functie gebruikt, want je kunt de grote raket niet besturen. Zorg er ook voor dat je de toets loslaat voordat de grote raket ontploft, anders raakt je auto beschadigd.



Met deze power-up word je voor korte tijd onzichtbaar. De andere spelers zullen je dan moeilijk kunnen raken en een doelzoekende raket kan niet op je worden gericht. Op deze manier kun je de andere spelers ook ongezien inhalen.

Geavanceerd gebruik: In deze onzichtbare toestand kun je ook de power-ups van andere spelers stelen door tegen hen op te botsen. Je hoeft niet bang te zijn dat je hierbij stenen van je auto verliest. Om beter te kunnen kiezen welke power-ups je moet stelen, zie je boven elke auto een pictogram van de power-up die de speler draagt (voor zover ze een power-up hebben).



Met deze power-up verschijnt een draaiende wervelwind die achter je auto op het parcours wordt losgelaten. De wervelwind wordt groter en groter, maar als niemand er tegenaan botst, verdwijnt deze na 5 seconden. Als een auto de wervelwind raakt, zal de auto ronddraaien, alle controle verliezen en schade oplopen. Deze power-up kan erg nuttig zijn als je de wervelwind loslaat op een plaats waar andere coureurs hem moeilijk kunnen zien, zoals na een bocht.

Geavanceerd gebruik: Houd de toets Power-up gebruiken ingedrukt in plaats van de toets in te drukken en los te laten. Zo blijft de wervelwind aan je auto hangen. De wervelwind wordt groter en kan als een schild worden gebruikt zodat je alle aanvallen op je auto kunt afweren. Zorg er wel voor dat je de wervelwind binnen 5 seconden loslaat, anders gaat je auto mee de lucht in. Je verliest dan de controle over je auto en je auto raakt beschadigd.



Als je deze power-up gebruikt door op de toets Power-up gebruiken te drukken, zullen alle andere auto's in de race stenen beginnen te verliezen. Dit duurt in totaal 6 seconden. Om de 2 seconden zullen de auto's van je tegenstanders een laag LEGO® stenen verliezen! Omdat deze power-up zo krachtig is, bestaat hiervoor geen geavanceerd gebruik.

Oppepper

Als je in LEGO® Racers 2 stenen van je auto verliest, worden er punten toegevoegd aan de balk met LEGO stenen bovenaan het scherm – we noemen dit de Oppepper. Als er in de Oppepper punten staan, kun je de toets Oppepper gebruiken ingedrukt houden en gaat je auto plotseling veel en veel sneller rijden. Als je weer op normale snelheid wilt rijden voordat de punten in de Oppepper op zijn, moet je de toets loslaten. Als je wacht tot de balk Oppepper volledig is gevuld, krijgt je auto een megasnelheid!

Pauzemodus/menu Opties

Je kunt het spel tijdens de race pauzeren door op de Esc-toets te drukken. Hierdoor verschijnt op het scherm ook het menu Opties, waarin je kunt kiezen uit Hervatten, Opnieuw starten en Race beëindigen. Je kunt ook het volume van het geluid aanpassen met de Pijl-links en Pijl-rechts.

1 speler

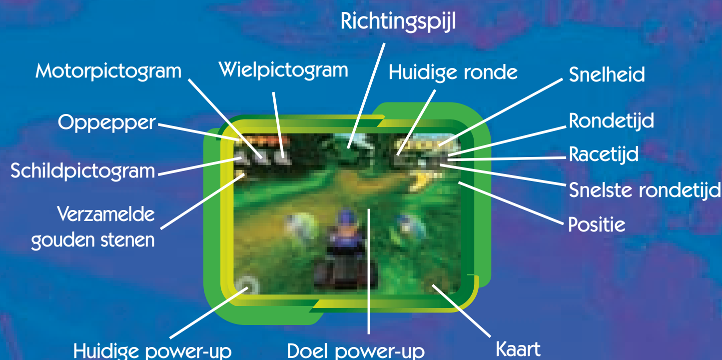
Als je in het menu de optie 1 speler kiest, verschijnt op het scherm een menu met vijf nieuwe opties

Avontuur

De spelmodus **Avontuur** is het hoofdspel in LEGO® Racers 2. In dit spel ga je naar de verschillende LEGO werelden om de Rocket Racer op Xalax uit te dagen. Door races in het spel **Avontuur** te winnen kun je overgaan naar de andere parcoursen en deze in de andere spelmodi spelen.

Je krijgt eerst de keuze om een nieuw spel te starten of door te gaan met een spel dat je eerder hebt opgeslagen. Als je een nieuw spel start, moet je je naam invullen, en kun je een coureur ontwerpen en een auto bouwen vóór je met het spel begint. Als je een auto wilt kiezen die je eerder hebt gebouwd, selecteer je het garagepictogram op de balk boven in het scherm..

Racescherm



Enkele van deze pictogrammen worden hierna uitgebreider beschreven.

Snelste rondetijd – dit is de tijd van de tot dan toe snelste ronde voor dit parcours op je computer.

Doel power-up – hier wordt aangegeven op welke auto de huidige power-up is gericht.

Richtingspijl – deze pijl geeft het volgende controlepunt (in een race) of je volgende doel (zoals een sprong of een belangrijk personage) aan. Als je zeer dicht in de buurt bent, zal de pijl inzoomen en de positie op het scherm aanwijzen, zodat je precies weet in welke richting je moet rijden.

Motor-, schild- en wielpictogrammen – als je een van deze objecten hebt gewonnen, verschijnen deze op hun overeenkomstige positie in de balk. De getallen naast elk van deze pictogrammen geven het aantal autobonuspunten aan dat je aan elk object hebt toegewezen (autobonuspunten kun je winnen door **Bonusspellen** te spelen).

Lokale personages

In de spelmodus Avontuur zul je Sparky ontmoeten, de automonteur van Sandy Bay, die je zal helpen bij het bouwen van je auto, het ontwerpen van je coureur en die je ook zal tonen hoe je moet rijden. Er zijn een heleboel andere personages die je in Sandy Bay en de andere LEGO werelden zult √ ontmoeten. Als je iemand ziet, kun je ernaartoe rijden. Wanneer ze met je willen praten, zie je een gespreksballon boven hun hoofd. Als je met hen wilt praten, druk je op de toets Spreken. Als je ze al hebt ontmoet, druk je op de toets Versnellen om het gesprek snel vooruit te spoelen.

Gouden stenen



Je moet eerst de vier coureurs in Sandy Bay verslaan voordat je naar de andere LEGO® werelden kunt gaan. Om de kaarten voor de werelden te kopen moet je een aantal gouden stenen verzamelen. Telkens wanneer je een race wint, krijg je een gouden steen (behalve voor de Baasraces), maar in elke wereld zijn ook drie gouden stenen verborgen die je kunt zoeken. Praat met de lokale personages. Zij kunnen je misschien tips geven op je zoektocht naar de gouden stenen. Als je alle gouden stenen hebt (er zijn 35 gouden stenen in totaal) en het spel uitspeelt, zal Sparky een speciale verrassing voor je hebben als je teruggaat naar Sandy Bay!

Sprongpunten

Als je de vier coureurs van Sandy Bay hebt verslagen en voldoende gouden stenen hebt gewonnen, kun je naar de sprongpunten gaan van waaruit je naar de andere LEGO® werelden springt. Om deze te vinden volg je de richtingspijl bovenaan het scherm. Als je voldoende gouden stenen hebt, kun je naar elke gewenste wereld gaan.

Bonusspellen



Elke wereld in LEGO® Racers 2 heeft een eigen **bonusspel**. Om dit spel te spelen moet je eerst de verborgen poorten vinden, waarvan er twee in elke wereld zijn. De eerste poort die je vindt, voert je naar de normale versie van het spel. Met de tweede poort kom je in een moeilijke versie van het spel terecht. Je hoeft de normale versie van het spel niet uit te spelen om de moeilijke versie te vinden en te spelen. Als je een wervelwind hebt gevonden, verschijnt deze in de foyer van deze wereld zodat je het spel op elk gewenst ogenblik kunt spelen (behalve in Sandy Bay).

- **Sandy Bay: Taxidienst.** De plaatselijke taxichauffeur heeft je gevraagd zijn plaats even in te nemen. Gebruik de kaart op het scherm om passagiers op te pikken en hen naar hun bestemmingen te vervoeren. Gebruik de richtingspijl om de plaatsen te zoeken waar je de passagiers moet laten instappen en uitstappen.
- **Dino Island: Brandstof zoeken.** Het onderzoeksstation heeft bijna geen brandstof meer zodat ze binnenkort niet meer met hun voertuigen kunnen rijden om de dinosauriërs te beschermen. Help deze avonturiers door overal op het eiland olievaten te verzamelen en gebruik hierbij de kaart en de richtingspijl op het scherm. Je kunt echter maar een paar olievaten tegelijk dragen, dus moet je telkens terug naar het Onderzoeksstation om de vaten neer te zetten en daarna meer vaten te zoeken.
- **Mars: Krachtkristallen.** Doc probeert de neergestorte shuttle weer te starten, maar heeft hiervoor enkele krachtkristallen van de planeet Mars nodig. Help hem deze kristallen te verzamelen, maar vergeet niet telkens naar de shuttle terug te keren om de kristallen af te geven zodat je nog meer kristallen kunt dragen.
- **Noordpool: Weerballonnen.** Het Noordpoolstation wordt bedreigd door een storm. Help de wetenschappers om de vermiste weerballonnen te verzamelen, en ga regelmatig terug om de ballonnen af te geven, anders wordt je auto lichter en lichter, zodat je de auto moeilijker kunt besturen omdat hij anders wel eens zou kunnen gaan zweven!
- **Xalax: Rondzwervende bollen.** Vang de rondzwervende bollen en geef ze regelmatig af op het inleverpunt, zodat je er nog in je auto kunt vervoeren.

Je moet elk spel uitspelen voordat de opgegeven tijd is afgelopen. Om de objecten op te pikken hoef je er gewoon maar overheen te rijden. Sommige objecten zijn door bewakers omringd. Als een bewaker je vangt, verlies je alle voorwerpen die je draagt en moet je ze allemaal opnieuw oppikken. Als bepaalde voorwerpen in het water of de lava vallen, zijn ze voorgoed verloren. Het spel is voorbij als het aantal stenen dat je nog kunt verzamelen, kleiner is dan het aantal stenen dat nodig is om het spel te beëindigen.

Als je elk Bonusspel op beide moeilijkheidsniveaus hebt uitgespeeld, krijg je een autobonuspunt. Deze punten zijn kleine aanvullingen die je aan de motor-, schild- en wielprijzen kunt toevoegen. Je moet beslissen waaraan je de punten wilt toekennen, maar elk onderdeel heeft een maximum aantal punten (op het scherm wordt aangegeven als je geen punten meer kunt toevoegen). Je hoeft geen object te hebben gewonnen om er punten aan toe te kennen, en de autobonuspunten zijn altijd nuttig, zelfs als je het onderdeel niet hebt gewonnen.

Foyers

Als je naar een nieuwe LEGO® wereld reist, begin je altijd in de Foyer – een grote ruimte waarin je naar elk van de parcoursen en de **Bonusspellen** (als je ze hebt gevonden!) kunt gaan. Ook Sparky zal hier aanwezig zijn. Hij kan het spel voor je winnen. Er is ook een poort waardoor je terug naar Sandy Bay kunt gaan.

Elke wereld heeft vier parcoursen en je kunt erop racen in een willekeurige volgorde. Elk parcours heeft een eigen poort. Rij gewoon door de poort om de race te starten. Als je op een parcours een gouden steen wint, verschijnt een afbeelding van de steen boven de overeenkomstige poort in de foyer. Op die manier weet je welke parcoursen je hebt voltooid. Als je de vier gouden stenen hebt verzameld, gaat een andere poort in de foyer open, waardoor je naar de baasrace kunt gaan.

In Sandy Bay is er geen foyer en moet je dus het **menu 1 speler** gebruiken om naar de **Bonusspellen** te gaan of opnieuw de verborgen wervelwinden zoeken.

Bazen

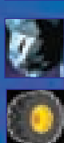
Er zijn drie baascoureurs in LEGO® Racers 2 en als je erin slaagt hen te verslaan, geven zij je een onderdeel voor je auto om je te helpen Rocket Racer te verslaan.



Op Dino Island zul je Sam Sanister ontmoeten. Hij laat verraderlijke olievlekken achter zijn auto vallen en probeert je te vertragen. Hij zal ook alle power-ups gebruiken, maar is kwetsbaar voor de power-ups die jij gebruikt! Als je hem verslaat, zal hij je een veel betere motor geven waarmee je sneller kunt rijden.



Op de planeet Mars zul je racen tegen Riegel, de belangrijkste marsbewoner. Hij rijdt met een Giant Mech die met wonderschilden is uitgerust. Daardoor kun je zijn auto niet met power-ups beschadigen, maar hij kan ze ook niet gebruiken – dit is een zuivere snelheidsrace! Als je hem verslaat, zal Riegel je een schildgenerator van Mars geven zodat je auto beter beschermd is.



Op de Noordpool zul je worden uitgedaagd door De IJsberg, een groot ijsmonster dat zelfs geen auto nodig heeft! Net zoals Riegel kan het monster geen wapens oppikken maar is het er ook niet kwetsbaar voor. De IJsberg kan echter wel reusachtige stalagmieten van ijs achter zich neerzetten, dus rij voorzichtig! Als je hem verslaat, zal hij je wielen met een supergrip op de baan geven.

Als je door Rocket Racer wilt worden uitgenodigd voor Xalax, moet je eerst de drie bazen hebben verslagen.

Xalax

Net zoals Rocket Racer moet je naar Xalax reizen via de intergalactische poort in Sandy Bay. Als je wordt uitgenodigd er naartoe te gaan, geeft de richtingspijl aan waar je de planeet kunt vinden. Op Xalax moet je eerst racen tegen de allerbeste Ramas-coureurs op hun vier kwalificatiecircuits. Alleen als je deze races met succes hebt voltooid, ben je in staat het op te nemen tegen Rocket Racer, de beste coureur van de Melkweg!

Pauzemodus/menu Opties

Zelfs als je niet aan het racen bent, kun je het spel **Pauzeren** en het menu **Opties** oproepen door op de toets Esc te drukken. Het menu kun je op dezelfde manier gebruiken als het menu dat op het scherm verschijnt wanneer je tijdens de race op dezelfde toets drukt. In dit menu kun je het volume tijdens het spel regelen.

Je kunt ook je vooruitgang in het **Avontuur** opslaan. Gebruik hiervoor de optie **Spel opslaan**. De volgende keer dat je het **Avontuur** speelt, kies je de optie **Spel Voortzetten** in het menu **Avontuur**. Telkens wanneer je de optie **Opslaan** kiest, wordt het laatst opgeslagen spel gewist.

Selecteer **Hervatten** en druk op Enter om terug te gaan naar het spel. Als je de spelmodus **Avontuur** wilt verlaten en wilt terugkeren naar het **Hoofdmenu**, kies je de optie **Avontuur beëindigen** en druk je op Enter.

Na een race kun je kiezen uit de volgende opties:
- Hervatten
- Opnieuw spelen
- Avontuur beëindigen

Arcade

Als je LEGO® Racers 2 voor de eerste keer speelt, kun je de vier parcoursen in Sandy Bay kiezen in de spelmodus Arcade. Daarna zullen alle parcoursen in de andere werelden die je kunt bereiken in de spelmodus Avontuur, ook beschikbaar zijn in de spelmodus Arcade. Je kunt de baasparcoursen ook spelen in de spelmodus Arcade, maar je kunt niet tegen de baas racen.

Kies een wereld, vervolgens een circuit, dan het aantal ronden (gebruik hiervoor Pijl-links en Pijl-rechts) en voer je naam in. Kies vervolgens een coureur en een auto en start de race. Gebruik Pijl-links en Pijl-rechts om door de lijst van auto's te gaan en druk op Enter om de gewenste auto te kiezen. Kies vervolgens een coureur uit je personages in het verhaal, uit de andere coureurs die je zelf hebt ontworpen, of uit een reeks andere coureurs. Heb je een fout gemaakt? Geen nood, je kunt je keuze wijzigen voordat je aan de race begint.

In de spelmodus **Arcade** kun je niet met de andere LEGO personages praten, of gouden stenen winnen als je de finish als eerste bereikt. In Arcade heb je ook geen **gouden stenen** en **Bonusspellen**.

Als de race is afgelopen, druk je op een toets om verder te gaan. Er verschijnt dan een nieuw menu met deze vijf opties:
- Hervatten
- Opnieuw spelen
- Verkennen - Je kunt elke wereld behalve Sandy Bay 'off-road' verkennen door de parcoursen te verlaten.
- Herhaling – Met deze optie kun je de laatste race opnieuw bekijken. Tijdens de herhaling kun je op de toets Esc drukken om een menu weer te geven waarmee je de herhaling kunt Stoppen, kunt terugkeren naar de herhaling of deze opnieuw kunt starten.
- Race beëindigen – Met deze optie ga je terug naar het Hoofdmenu.

Beste tijden

Kies de optie **Beste tijden** in het menu 1 speler en kies een LEGO® wereld. Selecteer vervolgens een van de parcoursen. De beste rondetijd wordt op het scherm weergegeven. Kies de optie **Einde** als je wilt terugkeren.

Tijdrit

In de spelmodus **Tijdrit** kun je proberen de huidige snelste rondetijd te verbeteren die voor elk parcours op je computer is opgeslagen. Na de eerste ronde verschijnt er een "spookwagen" waartegen je kunt racen. Deze wagen rijdt steeds de snelste ronde die je hebt gereden in de spelmodus Tijdrit. Je kunt zoveel ronden rijden als je wilt tijdens je poging om de andere auto te verslaan. Net zoals in de spelmodus **Arcade** kun je alleen racen op de parcoursen van de werelden die je reeds in de spelmodus **Avontuur** kunt bereiken. Als je het spel voor de eerste keer laadt, zijn de vier parcoursen in Sandy Bay beschikbaar in **Tijdrit**. Kies een wereld en een parcours, voer je naam in en selecteer een coureur en auto.

Bonusspellen

Met deze optie kun je één van de **bonusspellen** spelen die je tijdens de spelmodus **Avontuur** hebt gevonden. Kies het spel dat je wilt spelen (bijvoorbeeld Sandy Bay als je het spel Taxidienst, dat je hier hebt gevonden, wilt spelen) en selecteer vervolgens de moeilijkheidsgraad. Druk op Enter om het spel te starten.

Als je het spel hebt voltooid, kun je kiezen uit twee opties:

- Opnieuw spelen
- Bonusspel beëindigen – Met deze optie ga je terug naar het **Hoofdmenu**.

Zie pagina 34 voor meer informatie over de **Bonusspellen**.



1 speler

Racescherm



Dino Island, Arctic, Mars, Xalax



Sandy Bay

2 spelers

Als je de optie **2 spelers** in het **Hoofdmenu** kiest, kun je tegen een vriend spelen in de spelmodus **Arcade**, **Competitie** en samen **Bonusspellen** spelen.

De voorbereiding voor elke race verloopt iets trager in de spelmodus **2 spelers**. Nadat je de wereld en de parcours hebt gekozen, kiest Speler 1 een auto. Daarna kiest Speler 2 een auto. Dan kiest Speler 1 een coureur en doet Speler 2 vervolgens hetzelfde.

Arkade

De spelmodus **Arcade** speel je op precies dezelfde manier als in de modus **1 speler**.

Competitie

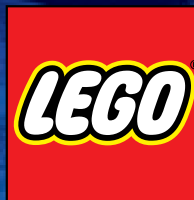
In de spelmodus **2 spelers** kun je een race kiezen waarbij je op een aantal parcoursen na elkaar speelt. Zo kun je uit 1 tot 10 parcoursen een keuze maken. De snelste coureur op alle parcoursen samen is de winnaar.

Voer eerst je naam in en kies een personage en een auto. Speler 2 doet hetzelfde. Daarna kun je de parcoursen selecteren die samen je **Competitie** vormen. Je kunt alleen de parcoursen selecteren die behoren tot de werelden die je reeds in de spelmodus **Avontuur** kunt bereiken. Kies een wereld, vervolgens een parcours en dan het aantal ronden (gebruik hiervoor Pijl-links en Pijl-rechts). Je kunt ook parcoursen verwijderen, wijzigen of willekeurig parcoursen kiezen. Als je de gewenste **competitie** hebt samengesteld, kies je de optie **Spel starten** en druk je op Enter

In de spelmodus **Competitie** verschijnt op het scherm dezelfde informatie als in de spelmodus Arcade (zie pagina 37).

Gevecht

Waarom zou je geen vriend uitdagen tot een gevecht in elke LEGO® wereld? Er zijn dan geen parcoursen, zodat je overal kunt racen waar je maar wilt. Beide spelers kunnen power-ups oppikken om die tegen hun tegenstander in te zetten. De eerste speler die alle stenen van zijn auto verliest, wordt uit het spel gegooid en de andere speler is de winnaar! Kies eerst een wereld; daarna voert elke speler zijn naam in, kiest een coureur en een auto.





Instruktionsmanual

Innehåll

Installera spelet

Dator

En dator som är 100 % kompatibel med Windows“ 95/98/ME och DirectX krävs. LEGO® Racers 2 går inte att använda i Windows NT, OS/2, Linux eller Windows-emulerande operativsystem.

Minimikrav

Processor	Pentium II 266Mhz, Pentium II 350Mhz eller högre.
Arbetsminne	Minst 64 MB arbetsminne.
Grafik	16 MB hårdvaruaccelererat Direct 3D-kompatibelt grafikkort.
Ljudkort	Ett ljudkort som är 100 % kompatibelt med Windows® 95/98/ME och DirectSound krävs.
CD-ROM	4X-hastighet eller snabbare CD-ROM eller DVD-enhet krävs.
Inmatningsenhet	Ett tangentbord som är 100 % kompatibelt med Windows® 95/98/ME krävs (det går att använda Windows® 95/98/ME-kompatibla rattar/pedaler, joysticks och 6-knappars spelkontroller).
DirectX	LEGO® Racers 2 kräver att DirectX 8a eller senare installerats, och den versionen finns även på CD-ROM-skivan.
Hårddisk	200 MB ledigt, okomprimerat* hårddiskutrymme krävs.

OBS! Det är möjligt att du måste installera de senaste Windows® 95, 98, eller ME-drivrutinerna för din hårdvara. CD-ROM-skivan måste sitta i CD-ROM/DVD-enheten för att spelet ska gå att köra.

* Okomprimerat innebär att hårddisken inte har komprimerats med ett komprimeringsprogram (som t.ex. DriveSpace) som gör att du får mer plats på din hårddisk.

Så här installerar du LEGO® Racers 2

Sätt in din LEGO Racers 2-CD-ROM i CD-ROM/DVD-enheten. Efter några ögonblick ska ett fönster för installationsprogrammet visas.

FÖLJ INSTRUKTIONERNA SOM VISAS NOGGRANT.

Om installationsprogrammet inte startar kan det hända att Autorun-funktionen är avstängd på din dator.

Om du vill installera LEGO Racers 2 manuellt dubbelklickar du på ikonen "Den här datorn" på skrivbordet i Windows®. Dubbelklicka på ikonen för CD-ROM- eller DVD-enheten och följ instruktionerna noggrant. Eller, om installationsfönstret inte kommer up, klicka på Install-mappen och sedan på filen Setup.exe, och följ noggrant instruktionerna på skärmen.

Dags att börja spela LEGO® Racers 2!

Du måste starta om datorn om du hade något annat än **installationsprogrammet** igång under installationen. Spelet bör alltid installeras med så få andra program igång som möjligt, och det är bäst att vänta tills hårddisken slutat arbeta innan du kör spelet. Om LEGO® Racers 2-ikonen kommer upp på skrivbordet i Windows® , dubbelklicka på den för att starta spelet. Annars kan du starta det genom att klicka på:

Start
Programs
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2

Hur avinstallerar jag LEGO® Racers 2?

Du kanske behöver hjälp av en vuxen för att klara av det här!

Det är bäst att avinstallera spelet med avinstallationsprogrammet för LEGO Racers 2.

Om du vill avinstallera spelet klickar du på:

Start
Programs
LEGO Media
LEGO Racers 2
Avinstallera LEGO Racers 2

Avinstallationsalternativet tar bort filer som har med detta program att göra från datorn.

OBS! Sparade spel tas inte bort om du använder avinstallationsalternativet. De måste tas bort manuellt.

Hur kontrollerar jag att alla DirectX-drivrutiner är certifierade?

DirectX 8a finns på din LEGO® Racers 2-CD-ROM. När du installerat LEGO Racers 2 får du frågan om du vill installera DirectX 8.a. Om du installerar DirectX 8a bör du noggrant följa instruktionerna som visas på skärmen.

OBS! Om du är osäker på något som gäller installation av DirectX-drivrutiner bör du kontakta tillverkaren av din dator eftersom DirectX kan ändra inställningarna för grafik-/ljudkort om installationen inte görs på rätt sätt.

Med DirectX 8a kan du kontrollera att DirectX installerats korrekt på följande sätt:

Klicka på **Den här datorn** (på skrivbordet)
Välj:
C:\ -enheten
Program-mappen
Dirext X-mappen
Setup-mappen
Ikonen **DxDiag** (Blå cirkel med gult kors i)

I övre kanten av fönstret som visas finns det flera flikar. Klicka på fliken DirectX-filer. Alla drivrutiner redovisas separat och det finns även ett fält för kommentarer längst ned. Alla problem som upptäcks redovisas i fältet Kommentarer.

De flesta tillverkare av grafik- och ljudkort ger ut uppdaterade drivrutiner för Windows® 95/98/ME som uppfyller DirectX-standarden. Du bör kontakta tillverkaren av komponenter som inte stöds och fråga om de har drivrutiner för DirectX.

Om du har problem med att spela det här spelet kan du börja med att läsa Viktigt-filen som finns på din LEGO Racers 2-CD-ROM.

Inledning



Efter att han blivit besegrad i det första LEGO® Racers-spelet var Rocket Racer mycket olycklig - han trodde att hans tid som racerstjärna var över. En dag, när han sorgset vandrade runt Sandy Bay, såg han en reklamskylt för planeten Xalax, där de racingtokiga utomjordingarna Ramas bor. "Wow", tänkte han för sig själv, "en hel planet full av racerförare – det låter som ett ställe i min smak!"

Han hittade den intergalaktiska portalen, och imponerade Ramas så med sin körförmåga att han förtjänade deras respekt och vänskap. Hans körförmåga förbättrades ytterligare och fick tillbaka självförtroendet – han byggde till och med en bättre bil och skaffade sig nya coola kläder! Nu har Rocket Racer utmanat alla LEGO världarna - kom till Xalax och tävla mot honom och hans utomjordiska vänner om den glaktiska racingmästartiteln!

Du lever i Sandy Bay och när du får höra talas om utmaningen bestämmer du dig för att försöka komma med i mästerskapet. Men fyra av dina grannar vill också åka till Xalax och representera staden, så du måste besegra dem först. Sedan måste du resa till tre andra LEGO världar för att träna och vinna nya delar till din bil, så att du kan besegra Rocket Racer.



Komma igång

Menyer



Förflytta dig i spelmenyerna med hjälp av piltangenterna på tangentbordet och tryck på Enter när du vill välja ett alternativ. Om du vill backa trycker du på Esc-tangenten.

Den första menyn du ser är **Huvudmenyn**, där du har sex alternativ att välja mellan:

- Spel för en spelare
- Spel för två spelare - där du kan spela mot en vän
- Byggare – där du kan bygga en bil eller en förare
- Spelalternativ
- Ladda/Spara
- Avsluta – Välj det här alternativet om du vill lämna spelet.

Det finns mer information om alternativen Spel för en spelare, Spel för två spelare och Byggare senare i handboken.

Spelalternativ

Om du väljer **Spelalternativ** får du sex alternativ att välja mellan:

- Ljud • Kontroller
- Grafik • Språk
- Hinn ikapp • Avsluta

I menyn **Ljud** kan du ställa in volymen för musik (**Musikvolym**) och ljudeffekter (**Volym ljudeffekter**) i spelet med hjälp av vänster och höger piltangenter. Du kan också välja ljudkvalitet med hjälp av samma tangenter.

I menyn **Kontroller** finns två alternativ där spelare kan välja vilka tangenter de själva vill använda. Om du tänker spela i spelläget för **En spelare** väljer du alternativet **Spel för en spelare**. Om du väljer **Kontroller** visas en meny där det står Spelare 1 längst upp. När det är markerat trycker du på vänster- och högerpiltangenterna för att välja spelkontroll (tangentbord eller joystick) - då visas en lista med alla funktioner i spelet som du kan binda nya tangenter/knappar till. Använd upp- och nedpiltangenterna när du vill välja en funktion (t.ex. Accelerera), tryck på Enter och därefter den tangent/knapp du vill använda till funktionen.

På menyn **Grafik** kan du ändra **Bildkvalitet** (specialeffekter i spelet som moln och väder), Detaljnivå (hur detaljerade världarna ser ut när du spelar) och **Upplösning** (ju lägre upplösning du väljer, desto snabbare går spelet). Du kan också ändra **Komprimering** (en del grafikkort visar 'texturer' på olika sätt), det kan förbättra bildkvaliteten - men ändra bara på det här alternativet om du måste!. Använd vänster- och högerpiltangenterna när du vill ändra skjutreglagens inställningar.

Om du vill byta språk i spelet väljer du alternativet **Språk**, använder vänster- och högerpiltangenterna till att bläddra igenom alternativen, och trycker sedan på Enter.

Hinn ikapp är en funktion som automatiskt ställer in spelets svårighetsgrad, baserat på hur bra du spelar. Slå på och av den här funktionen med hjälp av vänster- och högerpiltangenterna.

Ladda/Spara

Med alternativet **Ladda/Spara** på **Huvudmenyn** kan du spara dina bästa resultat, liksom bilar och figurer du skapat, eller ladda sådana som sparats tidigare i spelet.

Varje gång du sparar skrivs det du sparade gången innan över. Om du gör ett bästa resultat när du spelar, eller bygger en ny bil, bör du spara innan du avslutar LEGO® Racers 2.

Bil- och figurbyggare

När du väljer **Byggare** på **Huvudmenyn** får du efter att du valt spelarnummer två val:

- Figur (se sidan 49)
- Bil

Bilbyggare

Kontroller

Bläddra igenom klossar/klosskategorier	Vänster- och högerpiltangenter
Flytta klossar	Piltangenter
Ta bord kloss/Avbryt/Backa	Esc
Välj kloss/klosskategori	Enter
Markera utplacerad kloss	2 på det numeriska tangentbordet
Markera nästa utplacerade kloss	8 på det numeriska tangentbordet
Vrid klossen ett kvarts varv (90°) åt vänster/moturs	4 på det numeriska tangentbordet
Vrid klossen ett kvarts varv (90°) åt höger/medurs	6 på det numeriska tangentbordet

I bilbyggarenkan du välja en färdigbyggd bil, eller bygga din egen bil. Klossarana är sorterade efter den värld de kommer ifrån och du får tillgång till dem efter att du har besökt den världen i spelläget Äventyr.

Om du vill välja en färdigbyggd bil väljer du bilden av ett garage på fältet längst upp på skärmen med hjälp av vänster- och högerpiltangenterna och trycker sedan på Enter. Använd piltangenterna igen till att bläddra igenom de olika modellerna och tryck sedan på Enter igen. Välj symbolen √ och tryck på Enter en gång till.

Det är väldigt lätt att bygga bilar och Sparky finns alltid där för att hjälpa dig. När man bygger bilar börjar man med chassit (chassi är namnet på en bils hjulbas). Det går endast att ändra på det översta lagret med klossar. Om du vill byta ut en kloss som sitter under andra klossar måste alla klossar som sitter ovanpå tas bort. Till att börja med är enbart kategorin chassin tillgänglig – välj ett med hjälp av vänster- och högerpiltangenterna och tryck sedan på Enter. Chassit går inte att flytta eller vrida runt. Efter det att du valt chassi kan du placera ut 19 klossar. Du kan se hur många klossar du har kvar längst ned på skärmen.

Det finns två rutor som hjälper dig lägga till klossar. Till höger visas en 3D-modell av din bil, till vänster visas bilen ovanifrån. Använd vänster- och högerpiltangenterna till att bläddra igenom klosskategorierna och tryck på Enter när du vill välja en. Fältet längst upp ändras, så att alla tillgängliga LEGO® klossar i den kategorin visas där.

Bil- och figurbyggare

 Fyrkantiga klossar

 Sluttande klossar

 Diverse klossar

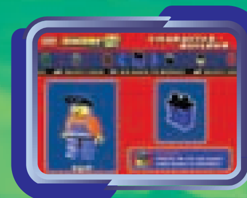
 Vindrutor

 Tillbehör

Använd samma tangenter som vanligt när du väljer en kloss – den visas i de två huvudrutorna. Tryck på Esc-tangenten om du vill ångra klossvalet och välja en annan, eller tryck på den en gång till om du vill gå tillbaka till klosskategorierna.

När du har valt en kloss använder du piltangenterna till att flytta omkring den och tangenterna 4 och 6 på det numeriska tangentbordet till att vrida på den. **Bilbyggaren** fungerar precis som riktigt LEGO, klossarna behöver knoppar att sitta fast på. Om en kloss inte kan fastna hoppar den upp och ned. Sätt klossen där du vill ha den genom att trycka på Enter. Sedan får du en ny, likadan kloss att sätta fast. Tryck på Esc-tangenten om du vill flytta tillbaka upp till **klossvalsfältet** längst upp på skärmen och välja en annan kloss. Du kan också använda tangenterna 2 och 8 på det numeriska tangentbordet till att markera klossar du redan satt fast. Den valda klossen går att flytta på samma sätt som en ny kloss. Till sist väljer du symbolen √ och trycker på Enter för att avsluta.

Figurbyggare



Här kan du utforma din egen LEGO® förare. Det går till på ungefär samma sätt som i Bilbyggaren, och Sparky hjälper dig här också.

Börja med ett huvud till din förare. Använd vänster- och högerpiltangenterna till att bläddra igenom ansiktena och tryck på Enter när du vill välja ett av dem, eller på Esc-tangenten om du vill backa. När du trycker på Enter får du välja hatt, därefter överkropp, och slutligen ben.

Kontroller

Styr åt vänster	Vänster piltangent
Styr åt höger	Höger piltangent
Accelerera	Uppiltangenten
Backa	Nedpiltangenten
Bromsa	Blanksteg
Aktivera extrasak	1
Aktivera klossturbo	2
Paus/Alternativ	Esc-tangenten
Prata	3
Se bakåt	4
Flytta siktet för målsökande missil	5
Flytta siktet för målsökande missil	6
Snabbspola dialog	Enter

Om du vill kan du ändra kontrollerna genom att välja **Spelalternativ** på **Huvudmenyn**.

Kontrollpunkter

När du tävlar i LEGO® Racers 2 måste du se till att du passerar alla kontroller på banan i rätt ordning – det är det enda sättet att vinna tävlingar! Riktningspilen längst upp på skärmen pekar mot nästa kontroll.

Förlora klossar och använda depåerna

Var försiktig när du kör runt på banorna i LEGO® Racers 2 – om du kör in i saker kan LEGO klossar lossna från din bil! När en del extrasaker används av andra förare skadas din bil också.

Du kan få tillbaka klossar genom att köra in i banans depå. Om du blivit av med alla klossar (bilens chassi räknas som en kloss), så måste du gå till fots till depån!

Racing i LEGO® Racers 2

Extrasaker

Under tävlingarna hittar du massor av extrasaker som svävar ovanför banan. Plocka upp dem genom att köra igenom dem. Datorn bläddrar sedan igenom de 7 olika typerna och väljer en på måfå. Du ser när det händer på indikatorn för nuvarande extrasak på skärmen. Om du ser en extrasak du tycker om när genombläddringen pågår ska du trycka på tangenten Aktivera extrasak så snabbt du kan. . Konsolen låter dig då aktivera den extrasak som visades när du tryckte på tangenten.

Tryck på tangenten Aktivera extrasak när du vill använda en extrasak. Du kan inte plocka upp en ny extrasak om du redan har en.

Alla extrasaker har olika fantastiska effekter och alla utom en har en avancerad funktion. En del av dem arbetar snabbare än andra och det påverkar hur snabbt du kan plocka upp en annan sak. När du aktiverat en extrasak visas arbetstiden för den på skärmen.



Den här skivan flyger i en rak linje och studsar i terrängen tills antingen kraften tar slut eller den träffar en bil.

Avancerad användning: Du kan skjuta skivan mot bilar bakom dig genom att hålla tangenten Se bakåt nedtryckt och sedan trycka på tangenten Aktivera extrasak.



Med den här extrasaken skapas en bubbla runt bilen som sväller upp tills den spricker och släpper lös ett åskväder på andra bilar!

Avancerad användning: Istället för att bara trycka på tangenten Aktivera extrasak kan du försöka med att hålla den nedtryckt i minst en sekund. Precis som förut växer bubblan, men när du släpper tangenten faller bubblan ned på banan. Sedan fortsätter den att växa, men om en annan bil kör på den exploderar den (och den bilen tar dubbelt så mycket skada som andra bilar i närheten). Ju längre bubblan ligger på banan, desto mer skada kan den göra, men din bil påverkas inte. Men var försiktig – se till att du släpper den inom fem sekunder, för annars exploderar den och din bil tar dubbelt så mycket skada som normalt.



Den här extrasaken är en kraftfull målsökande missil som letar upp sitt mål precis som en blodhund. När du får den här extrasaken visas ett sikte mot närmaste bil framför dig. Tryck på Aktivera extrasak om du vill skjuta missilen på den bilen. Bilen behöver inte vara precis framför dig – missilen kommer att träffa sitt mål!

Avancerad användning: Tryck på tangentena Flytta siktet för målsökande missilen framåt respektive bakåt för att välja mål, och sedan på tangenten Aktivera extrasak för att avfyra missilen. På detta sätt kan du sikta på vilken bil som helst i tävlingen.

Racing i LEGO® Racers 2


Med den här extrasaken skickar du en stor raket med en snurrande borr längst fram efter dina motståndare. När den skjuts iväg flyger den i en rak linje och skadar alla bilar den kommer förbi, tills den kraschar mot terrängen eller en byggnad.

Avancerad användning: Den här extrasaken kan också användas som hastighetsökare. I stället för att trycka ned tangenten Aktivera extrasak och sedan släppa, fortsätter du att hålla den nedtryckt. Din bil kopplas då fast i raketen och du släpas med efter den tills du släpper tangenten. Var försiktig med var du använder den funktionen, eftersom du inte kan styra vart raketen flyger. Dessutom bör du släppa tangenten innan raketen sprängs, för annars skadas din bil.


Den här extrasaken gör dig osynlig ett litet tag. Andra spelare får svårare att träffa dig och den målsökande missilen kan inte låsa siktet på dig. Dessutom kan du köra om andra spelare utan att de märker det.

Avancerad användning: När du är i smygläge kan du stjäla andra spelares extrasaker genom att köra in i dem. Oroa dig inte, du kommer inte att förlora klossar från din bil när du gör det. Som hjälp när du ska välja visas en ikon för den extrasak de olika förarna har (om de har en) över varje bil.


Med den här extrasaken skapas en snurrande virvelstorm som faller ned på banan bakom din bil. Den växer sedan, men om ingen kör in i den försvinner den efter 5 sekunder. När en bil träffar virvelstormen snurrar den runt och tar även en del skada. Den här extrasaken kan vara mycket effektiv om du släpper den på ett ställe där det är svårt för andra förare att se den, som t.ex. efter en kurva.

Avancerad användning: I stället för att bara trycka på tangenten Aktivera extrasak kan du hålla den nedtryckt. Virvelstormen sitter då kvar på din bil, och när den blir större fungerar den som en sköld som stöter bort allt som försöker träffa dig. Men se till att du släpper taget om virvelstormen inom 5 sekunder, för annars kommer du att fastna i den - du förlorar kontrollen över bilen och den kommer att skadas.


Med den här extrasaken börjar alla andra bilar i tävlingen att falla sönder när du trycker på tangenten Aktivera extrasak. Det varar i 6 sekunder, och varannan sekund försvinner ett lager LEGO® klossar från dina motståndares bilar!

Den här extrasaken har ingen avancerad funktion eftersom den är så kraftfull.

Klossturbo

När du förlorar klossar från bilen i LEGO® Racers 2, läggs poäng till i raden med LEGO klossarlängst upp på skärmen – vi kallar det för Klossturbo. När det finns poäng i din Klossturbo kan du trycka på tangenten Aktivera klossturbo och hålla den nedtryckt, så ökar din hastighet plötsligt. Om du vill återgå till normalfart innan din Klossturbo tar slut släpper du tangenten. Om du väntar tills din Klossturbo är full, får du en megahastighetsökning!

Pausläge/Alternativmenyn

Då kommer Pausmenyn att visas, där du kan välja att ÅTERGÅ till tävlingen, BÖRJA OM tävlingen, justera ljudnivån i spelet (med vänster och höger piltangenter), eller AVSLUTA tävlingen helt och hållet.

Spel för en spelare

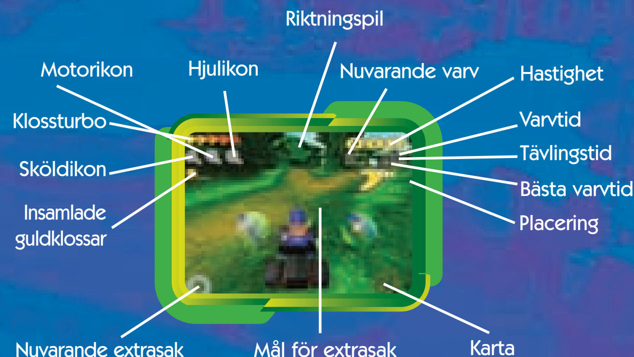
När du väljer Spel för en spelare på Huvudmenyn visas en annan meny med fem nya alternativ

Äventyr

Spelläget Äventyr är huvudspelet i LEGO® Racers 2. Det är här du kommer att ta dig fram igenom LEGO världarna i din strävan att utmana Rocket Racer på Xalax. När du vinner tävlingar i Äventyrsläget får du tillgång till banor som kan spelas i andra spellägen.

Du får först välja mellan att starta ett nytt spel eller fortsätta med ett som du sparat tidigare. Om du börjar ett nytt spel blir du ombedd att skriva ditt namn och får möjligheten att utforma en förare och bygga en bil innan du startar. Om du vill välja en bil du byggt tidigare, välj garagesymbolen från fältet högst upp på skärmen.

Racingskärmen



Vi ska förklara mer om en del av dem.

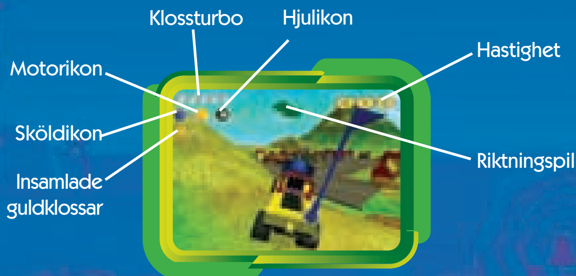
Bästa varvtid – Det här är den bästa varvtiden hittills på den här banan på din dator.

Mål för extrasak – Det här visar den bil som nuvarande extrasak har i siktet.

Riktningspil – Den här pilen pekar mot nästa kontroll (i ett lopp) eller ditt nästa mål (som en hoppunkt eller en viktig figur). När du är riktigt nära flyger pilen iväg och pekar på platsen på skärmen, så att du vet precis vart du ska.

Ikoner för motor, sköld och hjul – När du vunnit någon av dem visas den i någon av de här positionerna. Siffrorna bredvid ikonerna visar antalet bilbonuspoäng du har fördelat på de olika posterna (du får bilbonuspoäng genom att slutföra **Bonusspel**).

Skärmen i annat läge än racing



Lokala figurer

I äventyrsläget träffar du Sparky, Sandy Bays bilmekaniker, som hjälper dig att bygga en bil, utforma din figur och visar dig hur du kör omkring. Det finns en mängd andra personer att träffa i Sandy Bay och i de andra LEGO® världarna. Om du ser någon kan köra fram till den personen – om han eller hon vill prata med dig visas en pratbubbla ovanför personen. Om du vill prata trycker du på tangenten Prata. Om du redan har träffat personen kan du trycka på Backsteg om du vill hoppa över konversationen. (Den enda gången du inte kan hoppa över en dialog är när Sparky förklarar hur du ska köra din bil.)

Guldklossar



Du måste besegra de fyra förarna i Sandy Bay innan du kan fortsätta till andra LEGO® världar. För att kunna köpa biljetter till de olika världarna måste du få tag i guldklossar. Du får en guldkloss när du vinner ett tävlingslopp (utom för tävlingslopp mot bossar), men i varje värld finns det också tre gömda guldklossar för dig att hitta. Försök att prata med lokalbefolkningen – de kanske kan hjälpa dig med några ledtrådar. Om du samlar ihop alla guldklossar (det finns sammanlagt 35 stycken) och spelar klart äventyrsdelen av spelet, får du en speciell överraskning av Sparky när du kommer tillbaka till Sandy Bay!

Hoppunkter

När du har besegrat alla de fyra förarna i Sandy Bay och vunnit tillräckligt med guldklossar, kan du gå till hoppunkterna som leder till de andra LEGO® världarna. Du hittar dem genom att följa riktningspilen längst upp på skärmen. Om du har tillräckligt med guldklossar kan du resa till vilken värld du vill.

Bonusspel



Alla världar i LEGO® Racers 2 har sin egen **Bonusspel**. Du når dem genom att hitta de gömda virvelstormsportarna – det finns två i varje värld. Den första du hittar leder till en normal version av banan. Den andra för dig till en svårare version. Du behöver inte spela klart normalspelet för att hitta och spela den svåra versionen. När du har hittat en virvelstorm visas den i foajén för den världen, så att du kan spela spelet när du vill (utom i Sandy Bay).

Spel för en spelare

- **Sandy Bay: Taxitjänst.** Du måste hjälpa taxiföraren på orten med hans pass. Använd kartan när du hämtar passagerare och kör dem dit de ska. Använd riktningspilen när du ska hitta hämtnings- och lämningsplatserna.
- **Dino Island: Bränslejakt**. Forskningsutposten har nästan slut på bränsle och snart kan de inte köra sina fordon och skydda dinosaurierna. Hjälp äventyrarna genom att samla in tunnor med bränsle som är utspridda över ön med hjälp av kartan på skärmen. Du kan endast få plats med några få tunnor åt gången, så du måste lämna av dem på forskningsposten då och då innan du kan hämta fler.
- **Mars: Kraftkristaller**. Doc försöker få igång den kraschade rymdfärjan och behöver några marsianska kraftkristaller för att lyckas. Hjälp honom att samla ihop dem, men lasta av dem vid rymsfärgan då och då, så att du får plats med fler.
- **Arctic: Väderballonger**. En storm är på väg mot basen på Arctic. Hjälp forskarna samla ihop sina väderballonger, men lämna av dem då och då, för annars blir bilen lättare och svårare att styra, tills du slutligen flyger iväg!
- **Xalax: Robotar**. Robotar. Jaga rätt på robotar och lämna av dem då och då så att du får plats i bilen för fler.

Du måste slutföra varje utmaning innan tiden rinner ut. Samla ihop saker genom att köra igenom dem. En del är bevakade. Om en vakt får tag i dig, tappar du alla saker du samlat på dig och måste plocka upp allihop igen. Om sakerna ramlar ned i vatten eller lava går de förlorade. Om antalet saker du kan samla ihop blir mindre än antalet som behövs för att vinna spelet, är spelet över.

Första gången du klarar av ett Bonusspel på båda svårighetsgraderna får du en bilbonuspoäng. Bilbonuspoäng är små förbättringar som kan läggas till motor- sköld- eller hjulpriset. Du måste själv bestämma hur du vill fördela poängen, men det finns övre gränser för hur mycket som får tilldelas (vi berättar för dig när det inte går att lägga till mer). Du behöver inte ha vunnit en sak för att kunna tilldela poäng där, och bilbonuspoängen hjälper dig även utan saken.

Foajéer

När du reser till en ny LEGO® värld börjar du i Foajén, ett stort rum från vilket du kan gå till de olika banorna och Bonusspelen (om du har hittat dem!). Sparky finns också här och han kan spara spelet åt dig. Det finns även en port som leder tillbaka till Sandy Bay.

Varje värld har fyra banor och du kan tävla på dem i vilken ordning du vill. Varje bana har sin egen port – kör bara genom den, så kommer du till starten. Om du vinner en guldkloss på en bana visas en bild av klossen utanför motsvarande Foajéport , på det viset vet du vilka banor du har klarat. När du samlat ihop alla fyra guldklossar öppnas en annan port i Foajén som leder till Bossbanan.

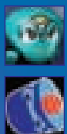
Det finns ingen foajé i Sandy Bay, så du måste använda menyn **Spel för en spelare** när du vill köra de **Bonusspelen** igen.

Bossar

Det finns tre Bossförare i LEGO® Racers 2, och när du besegrar dem får du en bildel hjälper dig att besegra Rocket Racer.



På Dino Island träffar du Sam Sanister. Han släpper ut förrädiska oljefläckar bakom sin bil för att sakta ned dig. Han använder alla extrasaker också, men du kan också skada honom med dina extrasaker! Om du besegrar honom ger han dig en mycket bättre motor som ökar din toppfart.



På Mars tävlar du mot Riegel, ledarmarsianen. Han kör en jättestor Mech med fantastiska sköldar. Det innebär att du inte kan skada honom med extrasaker.Men han kan inte heller plocka upp några – det här loppet handlar om ren hastighet! Om du besegrar honom kan du lägga beslag på en marsiansk sköldgenerator som gör din bil tåligare.



I Arctic utmanas du av Berg, ett stort ismonster som inte ens behöver en bil! I likhet med Riegel kan han varken plocka upp extrasaker eller påverkas av dem. Däremot kan Berg skapa jättelika isstalagmiter bakom sig, så kör försiktigt! Om du besegrar honom ger han dig supergreppande hjul.

För att Rocket Racer ska bjuda in dig till Xalax måste du besegra alla tre bossarna.

Xalax

Precis som Rocket Racer måste du färdas till Xalax via den intergalaktiska portalen i Sandy Bay. När du får inbjudan visar riktningspilen hur du hittar till den. På Xalax får du först tävla mot de allra bästa Ramas-förarna i fyra kvalificeringslopp. När du klarat av dem är du värdig att tävla mot Rocket Racer, den bästa föraren i galaxen!

Pausläge/ Alternativmenyn

Även när du inte tävlar kan du göra **Paus** i spelet och öppna **Alternativmenyn** genom att trycka på Esc-tangenten. Den fungerar som menyn som visas när du trycker på samma tangent när du tävlar. Du kan ställa in volymen i spelet från den här menyn.

Du kan också spara dina framgångar i **Äventyret** - använd alternativet **Spara spel**, och nästa gång du spelar **Äventyr** kan du välja **Fortsätt spel** på menyn **Äventyr**. Varje gång du väljer **Spara** skrivs det senast sparade spelet över.

Välj Återgå och tryck på Enter så kommer du tillbaka till spelet. Om du vill lämna Äventyrsläget och återgå till Huvudmenyn väljer du Avsluta äventyret och trycker på Enter.

Efter ett lopp får du fem val:

- Fortsätt
- Tävla igen
- Repris
- Avsluta äventyret
- Utforska - Överallt utom på Sandy Bay kan du välja att utforska världen utanför tävlingsbanorna.

Arkad

När du först spelar LEGO® Racers 2, finns alla de fyra banorna i Sandy Bay tillgängliga i **Arkadläget**. Efter det går det att tävla på alla banor du kan nå i Äventyrsläget när du spelar i Arkadläget., men du kan inte tävla mot själva Bossen.

Välj en värld, en bana och antal varv (använd vänster- och högerpiltangenterna), och skriv ditt namn. Välj sedan en förare och en bil, och börja tävla. Du kan bara välja mellan bilar från världar du har nått i **Äventyrsspelet**. Använd vänster- och högerpiltangenterna till att bläddra igeonom bilarna, och Enter till att välja en av dem. Välj sedan en förare, antingen din figur i äventyrsläget, någon annan figur du har skapat, eller en bland en mängd andra förare. Oroa dig inte om du gör ett misstag – du har möjlighet att gå igenom proceduren en gång till innan du tävlar.

Du kan inte tala med andra LEGO figurer i **Arkadläget** och du vinner inga guldklossar när du kommer först. Det finns inga gömda guldklossar eller **Bonusspel** i **Arkadläget** heller.

Efter ett lopp– trycker du på en kontrolltangent när du vill gå vidare. Då visas en annan meny med tre valmöjligheter:

- Tävla igen
- Repris – Spela upp det senaste loppet med det här alternativet. Under reprisen kan du trycka på Esc-tangenten så visas en meny där du kan Avsluta, återgå till reprisen eller se om den från början.
- Avsluta – Tar dig tillbaka till **Huvudmenyn**.

Bästa tider

Välj **Bästa tider** på menyn Spel för en spelare och välj en LEGO® värld. Markera sedan en av banorna, så visas den bästa varvtiden för banan. Välj alternativet **Gå tillbaka** så kommer du tillbaka.

Spel för en spelare

Kör på tid

Kör på tid är ett spelläge där du ska försöka slå den nuvarande snabbaste varvtiden som körts på de olika banorna på din dator. Efter det första varvet kommer du få sällskap av en "spökbil" du kan tävla mot. Bilen representerar det snabbaste varvet som körts sedan du startade i läget Kör på tid. Du kan köra hur många varv du vill och försöka besegra bilen. Precis som i Arkadläget kan du endast tävla på banor som tillhör världar du kan nå i Äventyrsläget. När du först spelar finns de fyra banorna i Sandy Bay tillgängliga i läget **Kör på tid**. Välj en värld och en bana, skriv ditt namn, välj en förare och en bil.

Bonusspel

Med det här alternativet kan du spela **Bonusspelen** du har hittat i **Äventyrsläget**. Välj det spel du vill spela (välj Sandy Bay, till exempel, om du vill spela spelet som finns där, Taxitjänst) och välj sedan svårighetsgrad. Tryck på Enter när du vill börja spela.

Efter spelet kan du välja mellan två alternativ:

- Tävla igen
- Avsluta bonusspel - för dig tillbaka till Huvudmenyn

Du kan läsa mer information om Bonusspelen på sidan 54

Racingskärmen



Dino Island, Arctic, Mars, Xalax



Sandy Bay

Spel för två spelare

När du väljer **Två spelare** på **Huvudmenyn**, kan du spela mot en vän i **Arkadläget Ligaläget och Stridsläget**.

Förberedelserna inför loppen är lite längre i läget för **Två spelare**. När du valt värld och bana väljer spelare 1 bil, och sedan gör spelare 2 det. Spelare 1 väljer sedan en förare och därefter gör spelare 2 detsamma.

Arkad

Arkadläget fungerar på samma sätt som spelläget för **en spelare.**

Liga

I läget för **Två spelare** kan du välja att tävla på en serie banor. Du kan välja att tävla på 1 till 10 banor. Den förare som kör snabbast i genomsnitt koras till vinnare.

Först skriver du ditt namn, sedan väljer du en figur och till sist en bil. Därefter gör spelare 2 samma sak. Sedan kan du välja vilka banor som ska utgöra din **Liga** – även här får du hålla dig till de banor som hör till världar du kan nå i Äventyret. Välj en värld, en bana och antal varv (använd vänster- och högerpiltangenterna). Du kan också ta bort banor, byta banor och välja banor slumpmässigt. När du är nöjd med din **Liga** väljer du **Starta spelet** och trycker på Enter.

På tävlingsskärmen i spelläget för **Liga** visas samma information som i **Arkadläget** (se sidan 57).

Strid

Varför inte utmana en vän på strid i alla de olika LEGO® världarna? Det finns inga banor, du kan köra vart du vill. Båda spelarna kan plocka upp extrasaker och använda dem mot sin motståndare. Den första spelaren som blivit av med alla klossar från bilen åker ur spelet och den andra spelaren vinner! Välj en värld, sedan ska spelarna ange namn, välja förare och bil.



Teknisk Support

Teknisk Support: Tlf. 38 48 72 93
E-mail legomediaeuro@aqinc.com

Hvis du vælger at kontakte os pr. telefon, bedes du om muligt sætte dig ved din computer og desuden give os så mange oplysninger som muligt. Du skal notere hvilken type hardware, du bruger til dit system, herunder:

- Processorens producent og hastighed.
- Dit lydkorts og videokorts mærke og model.
- Dit cd-rom-drevs eller DVD-drevs mærke og model.
- Eksisterende mængde RAM.
- Eventuel ekstra hardware og perifert udstyr.
- Eventuelle fejloplysninger.

Bemærk - Hvis du har problemer med at få fat i systemoplysningerne, bedes du kontakte din systemleverandør.

100% tilfredshed eller pengene tilbage

30 dages garanti med fuld tilbagebetaling.

Hvis du ikke er fuldstændig tilfreds med dette LEGO Media produkt, har du ret til at returnere det inden for 30 dage til LEGO Media med henblik på hurtig og fuld tilbagebetaling. Dette forudsætter, at hele produktet returneres (dvs. ubeskadiget), og at alle materialer indeholdt i originalemballagen samt købskvitteringen vedlægges. Ovenstående er en tilføjelse til, og påvirker ikke, dine rettigheder som forbruger i henhold til loven.

Kontakt venligst Kundeservice for yderligere oplysninger.



Technische ondersteuning

Technische ondersteuning: 0 20 346 9588
E-mail: legomediaeuro@aqinc.com

Is je ons belt, blijf dan bij de computer zitten zodat je ons zoveel mogelijk informatie kan geven. Schrijf de soort hardware precies op, waaronder:

- De snelheid en de fabrikant van de processor.
- Het merk en model van de geluidskaart en de videokaart.
- Het merk en model van het cd-rom- of DVD-station.
- Hoeveelheid RAM.
- Andere hardware of randapparatuur.
- Eventuele foutmeldingen.

N.B - Als je het moeilijk vindt om bepaalde informatie over het systeem te krijgen, neem dan contact op met de systeemleverancier.

Gegarandeerd 100% tevreden of je geld terug

Volledige teruggave binnen 30 dagen.

Als je niet geheel tevreden bent met dit LEGO Media product, stuur het dan binnen 30 dagen terug naar LEGO Media en je krijgt een directe en volledige vergoeding. Mits het product in zijn geheel en onbeschadigd terug wordt gestuurd, inclusief alle inhoud van de originele verpakking, samen met de bon. Het bovenstaande is een aanvulling op en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten als consument.

Neem voor meer informatie contact op met de klantenservice.



Teknisk support

Teknisk support: 08 587 706 61
E-post: legomediaeuro@aqinc.com

Du bör om möjligt sitta framför din dator om du ringer oss så att du kan ge oss så mycket information som möjligt. Anteckna vilken typ av maskinvara du använder, speciellt följande:

- Vem som tillverkat din processor och hur snabb den är.
- Märke och modell på ljudkort och videokort.
- Märke och modell på CD-ROM- eller DVD-enhet
- Mängd RAM.
- ventuell annan maskinvara och tillbehör.
- Eventuella felmeddelanden.

Obs: kontakta leverantören om du har svårt att hitta information om din utrustning.

100% nöjd eller pengarna tillbaka-garanti

0 dagars pengarna tillbaka-garanti

Om du inte är helt nöjd med denna produkt kan du returnera den inom 30 dagar till LEGO Media och få pengarna tillbaka. Du måste returnera hela produkten (oskadad) och bifoga samtliga komponenter från den ursprungliga förpackningen samt inköpskvittot.

Vänligen kontakta vår kundtjänst för mer information.



Epilepsiadvarsel

Gennemlæs venligst nedenstående advarsel, inden du bruger videospil eller giver dine børn tilladelse til at bruge dem.

Nogle mennesker er tilbøjelige til at få et epileptisk anfald eller besvime, når de udsættes for blinkende lys eller visse normale forhold i dagligdagen. Sådanne personer kan risikere at få et anfald, når de ser på billeder på fjernsynet eller spiller visse videospil, og dette kan forekomme, selv om der ikke tidligere har været sådanne sygdomsmæssige problemer eller tilfælde af epilepsi.

Hvis du selv, eller et medlem af din familie, nogensinde har udvist epileptiske symptomer (krampeanfald eller besvimelse), når du/l er blevet udsat for flimrende lys, skal lægen konsulteres, inden spillet spilles.

Forældre bør føre tilsyn med deres børns brug af videospil. Hvis du eller dine børn oplever nogen af følgende symptomer – svimmelhed, ændret synsevne, trækninger i øjne eller muskler, besvimelse, desorientering, ufrivillige bevægelser eller krampeanfald – skal brugen af spillet straks standses og lægen konsulteres.

DU BEDES FØLGE NEDENSTÅENDE GENERELLE FORSIGTIGHEDSREGLER, NÅR DU SPILLER VIDEOSPIL

Sid ikke for tæt på skærmen; anbring dig selv med forbindelseskablet strakt helt ud.

Det er bedst at spille videospil på en lille skærm. Spil ikke, hvis du er træt eller ikke har fået tilstrækkelig søvn. Rummet, hvor du spiller, skal være tilstrækkelig oplyst. Tag et hvil i 10-15 minutter hver time, når du spiller videospil.

Epilepsiewaarschuwing

Lees het volgende voordat u of uw kinderen een videospelletje gebruiken.

Sommige mensen lopen kans dat ze een epileptische aanval krijgen of buiten bewustzijn raken als ze worden blootgesteld aan knipperende lichten of bepaalde omstandigheden.

Dergelijke mensen lopen kans op een aanval als ze televisie kijken of bepaalde videospelletjes spelen. Dat kan zelfs voorkomen als er geen eerdere medische problemen of epilepsie zijn waargenomen.

Als u of iemand uit uw gezien ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid) bij blootstelling aan knipperlichten, raadpleeg dan uw huisarts voordat u het spel gebruikt.

Kinderen moeten bij het gebruik van videospelletjes door hun ouders begeleid worden. Als u of uw kinderen een van de volgende symptomen heeft, moet u het gebruik onmiddellijk stoppen en een arts raadplegen. De symptomen zijn: duizeligheid, slecht zicht, trillende ogen of spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of stuiptrekkingen.

TREF DE ONDERSTAANDE ALGEMENE VOORZORGSMAATREGELEN BIJ HET GEBRUIK VAN VIDEOSPELLETJES

Ga niet te dicht bij de televisie zitten. Strek de kabel volledig uit en ga dan pas zitten.

Speel het spelletje op een klein scherm als dat kan. Ga geen videospelletjes doen als je moe bent of weinig geslapen hebt. Zorg ervoor dat de kamer waarin je speelt goed verlicht is. Neem elk uur dat je een videospelletje speelt 10-15 minuten pauze.

Epilepsivarning

Läs igenom texten nedan innan du eller dina barn spelar videospel.

Vissa personer kan drabbas av epilepsiattacker eller förlora medvetandet när de utsätts för blinkande ljus eller vissa normala företeelser i det vardagliga livet. Sådana personer riskerar att drabbas av ett anfall när de tittar på TV eller spelar vissa videospel. Detta kan inträffa även om personen i fråga inte lider av några medicinska åkommor eller har drabbats av epilepsianfall tidigare.

Om du eller en medlem av din familj tidigare har uppvisat epileptiska symptom (anfall eller förlorat medvetandet) under påverkan av blinkande ljus bör du konsultera med en läkare innan du börjar spela.

Föräldrar bör övervaka barnen när de spelar videospel. Om du eller dina barn drabbar av följande symptom ska ni omedelbart sluta spela och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetandet, förvirring, ofrivilliga rörelser eller konvulsioner.

VIDTA FÖLJANDE ÅTGÄRDER INNAN DU BÖRJAR SPELA VIDEOSPEL

Sitt inte för nära skärmen. Sätt dig så att sladden till handkontrollen är helt utsträckt.

Spela helst på en liten skärm. Spela inte om du är trött eller har sovit dåligt. Se till att rummet du spelar i är väl upplyst. Ta en paus från spelandet på 10-15 minuter per timme.

Credits

Attention To Detail Ltd.
Stuart Tilley - Producer
Gavin Cooper - Assistant Producer
Tim Swan - Lead Programmer
Steve Bennett - Renderer Programmer
Rob Baker - Renderer and Effects Programmer
Geoff Browitt - Front End Programmer
Glen Watts – Artificial Intelligence
Jon Brightwell - Sound and Installer Programmer
Programmers - Lyndon Sharp, Jason Bell, David Christie, Olivier Renault
Designers - Mike McCurdy, Neil Wigfield
Richard Priest - Lead Artist
Artists - Robert James, Tony Heap, Jimmy O'Ready, Chris Oxenbury, John Dunn
Ben Blethyn - 2D Art
Animation - Alan Paul, Ben Blethyn
John Dunn - Jump Point FMV
John Davies - Game and FMV Sound Design
John Hancock - Audio Manager / Musician
Stafford Bawler - Lead musician
Steve Maloney - Musician
Chris Gibbs - Managing Director
Fred Gill - Technical Director
Dene Landucci - PR Guru

Artworld UK Limited
Rob Dorney - Intro FMV

LEGO® Software
World-wide Managing Director – Mark Livingstone

Product Development
Alex Camilleri - Senior Producer
David Williams - Producer
Gary Simmons – Assistant Producer
Wayne P Gardner - Producer's Assistant

Testing & QA
Kevin Turner - Head of Software Operations
Group Leads - Nick Bodenham, Andrew Donnelly
Lead Testers – Stephan Manners, Warren Leigh
Testers – Karl Fentiman, Kieron Clarke, Eddie Hayden, Daley Salami, Alex Shepherd
Technicians - James Dobbs, Alex Mundy and Jason Reast-Jones
Desmond Gayle – Code Supervisor
Thanks also to the rest of QA for their valuable input.

Localisation
Isabelle Martin – Localisation Manager
Neil McKenna - Localisation Test Manager
Garry Mullett - Localisation Co-ordinator
Localisation Testers - Fritz Ehlers, Noam Halby, Pasquale Stacchiotti, Hicham Rakim

Logistics
Nic Ashford - Head of Logistics
Robert Boyle – Logistics Controller

International Marketing
Sarah Radford – Marketing Manager
Martin Williams – Product Manager
Mary Jane Brett – Production Manager
Tim Price – Market Research Manager

International Sales
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Additional Thanks
Special thanks go to all the children who gavetheir valuable input throughout the development of this title.

games.



Developed by Attention To Detail Limited
Produceret i E.U./Tillverkad inom EU/Geproduceerd in de E.U.

4169334

